Suplemento coleccionable

número 5

HOBBY CONSOLAS

Guía completa de los cuatro escenarios

Cómo jugar con los dos personajes ocultos

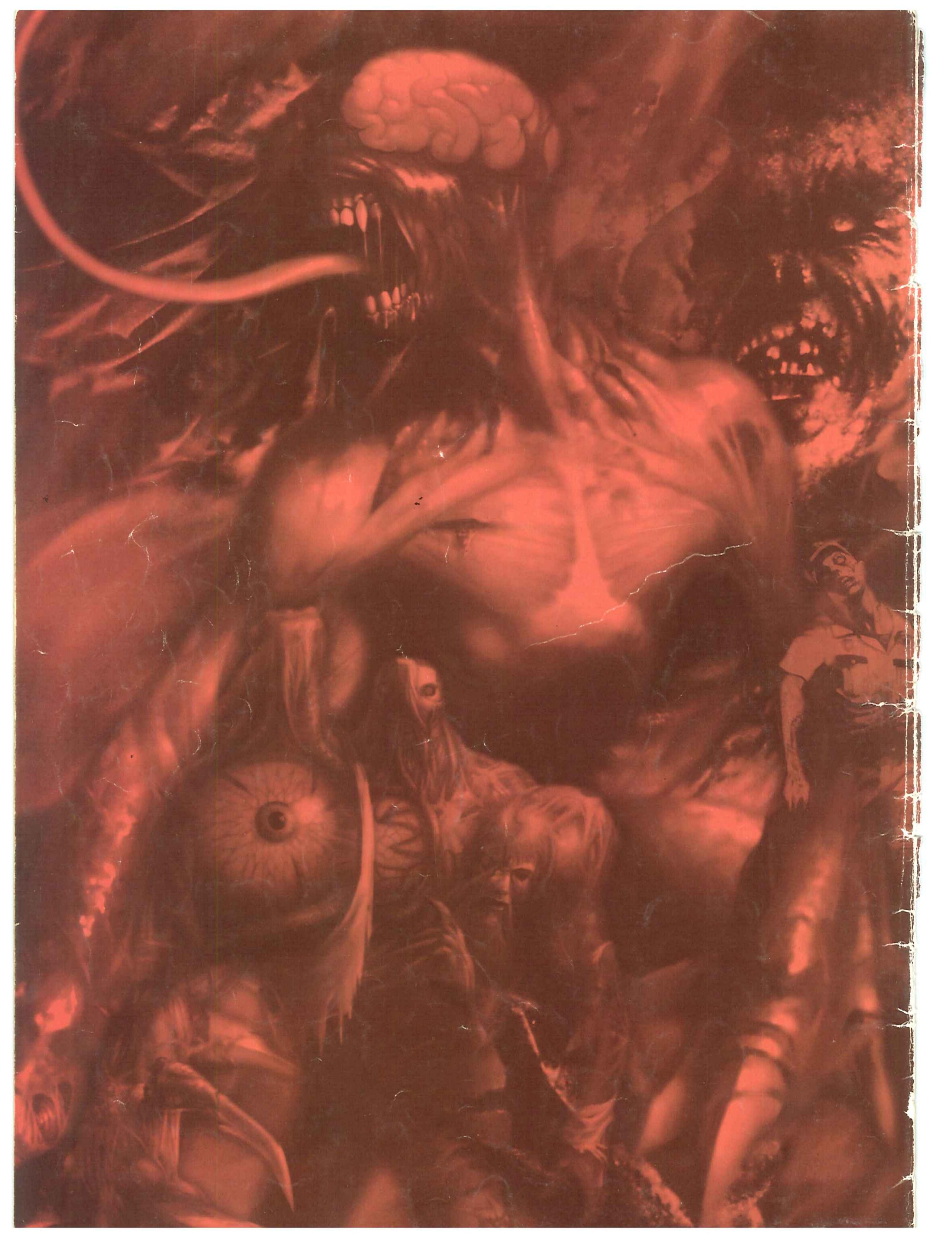
Regalamos 20 mandos especiales para Resident Evil

Mapas de todos los niveles

TRUCOS

- Armas infinitas
- Cambio de vestuario

RESIDENT EVIL 2



resident evil 2



Munición · Baúl · Máquina de escribir

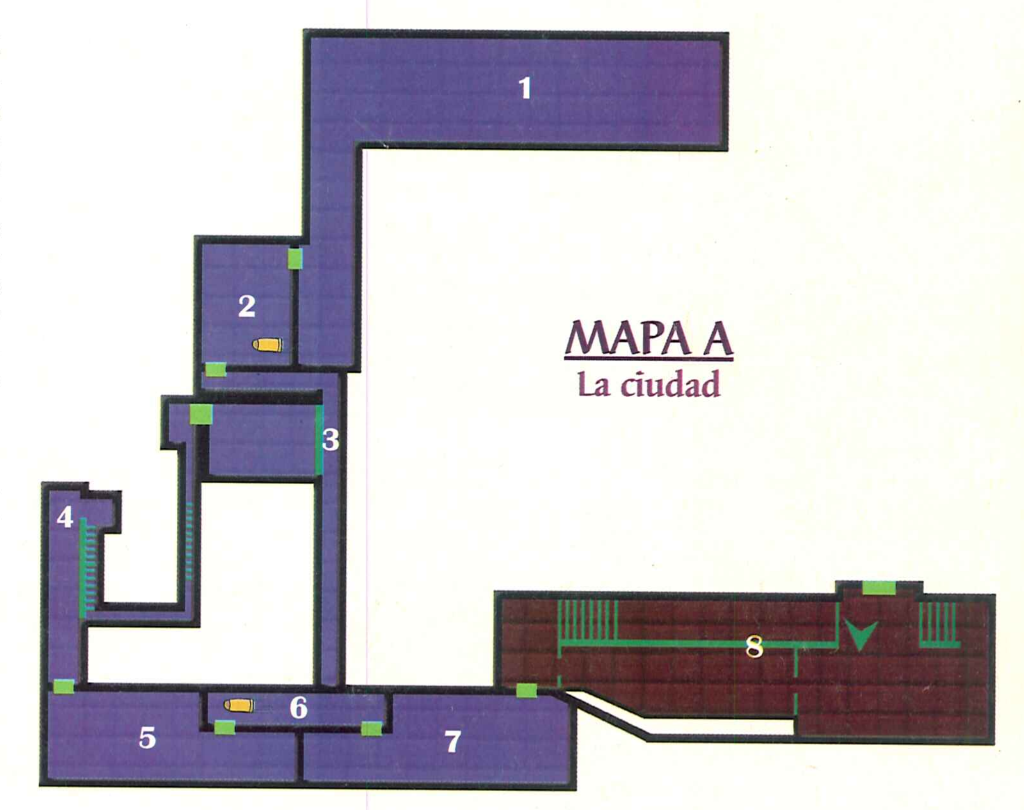
En la ciudad.

Empieza la diversión. Te acabas de separar de tu compañero/a, y habéis quedado en la comisaría. Lo mejor es que pases esquivando a los zombies que te cierran el paso (A-1), pero si te ves apurado no dudes en acabar con ellos. Avanza todo recto, entra por el pasillo de la izquierda y sigue esquivando zombies hasta llegar a la puerta de la armería (A-2) que está junto a la furgoneta. Entra.

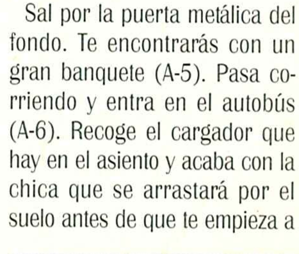
Tras la charla con el armero dirígete hacia el mostrador que tienes a la izquierda. Pasa detrás de él y recoge el cargador de balas. Cuando salgas del mostrador, los zombies que te perseguían entrarán por la cristalera para merendarse al armero. Ahora puedes hacer dos cosas: o bien cargarte a todos los zombies **(1)** para recoger el arma que llevaba uno de ellos o bien salir pitando por la otra puerta y esperar a encontrar ese arma -escopeta en el caso de Leon y ballesta en el de Clair- dentro de la comisaría.

Detrás del mostrador en el que se encontraba el armero hay más balas.

Sal por la puerta, avanza por el pasillo (A-3) y encontrarás a unos zombies detrás de una verja. Acaba con ellos. Sigue avanzando hacia el fondo del callejón y otro zombie saldrá de la verja. Elimínale y entra por la verja. Habrá otro zombie esperándote. Puedes esquivarlo o cargártelo **(2)**. Sal por la puerta del fondo, sube por las escaleras que te encontrarás de frente, vuelve a bajar y después súbete al contenedor que hay a tu izquierda. Habrá unos zombies esperándote (A-4). Una vez más, si puedes, mejor esquívalos.



Sal por la puerta metálica del fondo. Te encontrarás con un gran banquete (A-5). Pasa corriendo y entra en el autobús (A-6). Recoge el cargador que hay en el asiento y acaba con la chica que se arrastará por el suelo antes de que te empieza a









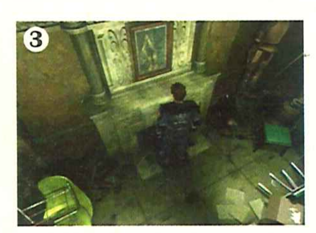
crear problemas. Acaba también con el otro (3). Sal de autobús por la otra puerta y prepárate a disparar como un loco, porque a este grupo de zombies es más difícil esquivarlo. Dirígete hacia donde están los coches de policía y entra por la puerta metálica. Estás en los jardines. Gira a la derecha y te encontrarás con dos polis-zombies que podrás evitar sin muchos problemas. Gira a la derecha y llegarás a la puerta de la comisaría (4). Entra. Acabas de sobrevivir al prólogo de la aventura.

Los primeros pasos en La Comisaría

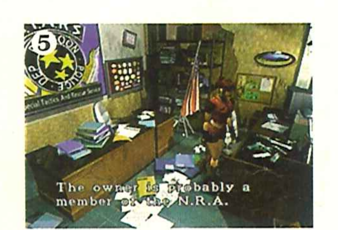
Entra al hall principal y ve hacia la segunda puerta que hay a la izquierda (B-2). Entra. Te encontrarás con un poli malherido (1). Tras una pequeña charla te entregará una tarjeta que deberás utilizar en el ordenador que hay dentro del mostrador del hall principal. Activa el ordenador y usa la tarjeta. Con ello habrás abierto las otras dos puertas del hall. Recoge las balas que hay a la entrada del mostrador y si estás algo "acongojado", puedes coger la cinta de tinta y salvar en la máquina de escribir que tienes a lado.


1


2


3


4



5

Entra por la primera puerta de la izquierda (B-3), la que dejaste pasar al entrar. Te encontrarás con un baúl en el que podrás dejar algún objeto, como el cuchillo. También hallarás un memorandum de la policía con la clave de una caja fuerte que luego encontrarás "2236". También hay otro par de regalitos en el cajón junto a la puerta, aunque Leon necesitará primero una llave pequeña. Ve hacia el otro lado de la habitación y sal por la otra puerta (B-4). Si te fijas bien verás cómo por la ventana acaba de pasar el que será tu primer gran enemigo. Nada más entrar recoge la munición que está en el cuerpo que hay sobre el suelo. Ahora te alegrarás de haber cogido antes un arma más potente, porque con la pistolita vas a pasar apuros. Si llevas la ballesta o la escopeta te bastará con dos o tres disparos (2). Si no, mejor pasa corriendo y vuelve después. En este mismo lugar hay una puerta con una **pica** grabada en ella. Aquí hallaremos luego la manivela. Antes de atravesar la segunda puerta puedes recoger las hierbas.

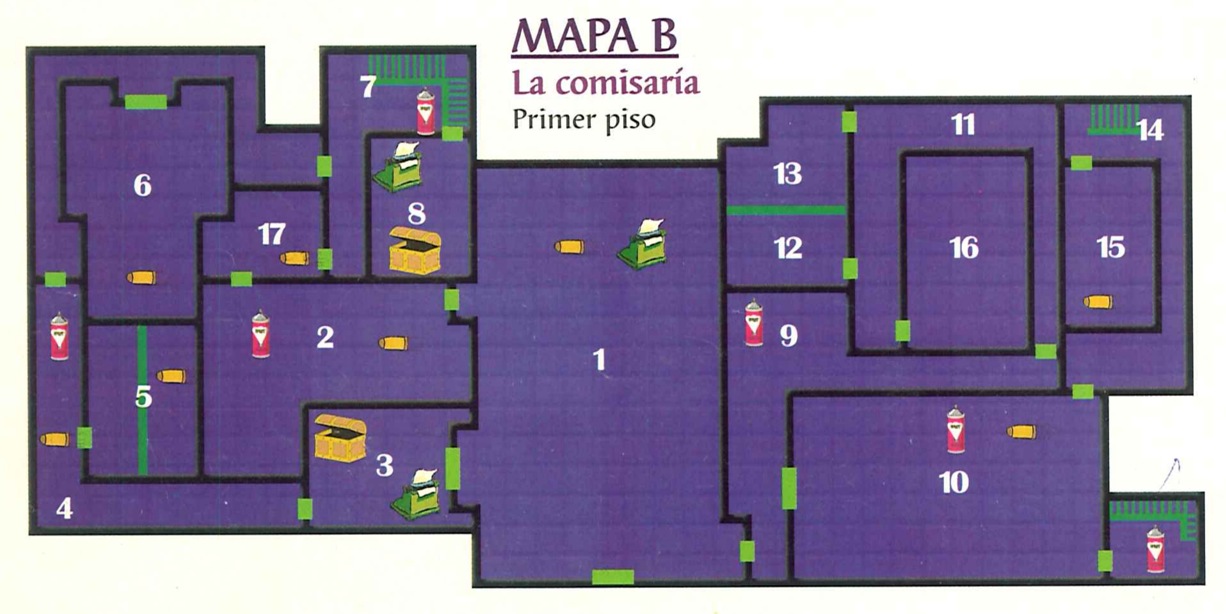
Avanza por el pasillo y encontrarás una puerta doble a la derecha (B-6).

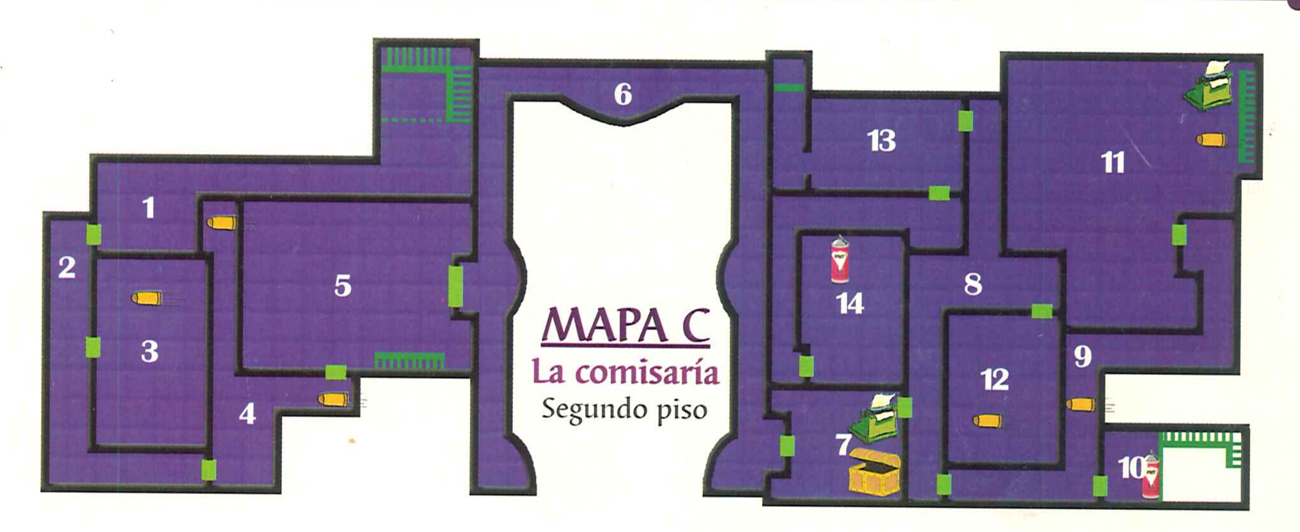
Si llevas a Leon debes entrar. Cruza hasta el fondo y colócate delante de la chimenea (3). Utiliza el mechero y obtendrás el primer diamante rojo. Si vas con Clair puedes entrar para recoger munición al fondo a la derecha de esta misma habitación. Luego deberás volver con ella cuando obtengas el mechero para recoger el mismo diamante rojo. Antes de salir puedes recoger el informe que hay situado encima de una mesa.

Continúa por el mismo pasillo hasta cruzar por la siguiente puerta. Ahora llegan más zombies y mejor que acabes con ellos antes de que ellos hagan lo propio contigo. A la derecha hay una puerta con un **rombo** grabado por la que todavía no se puede entrar.

Sigue adelante y verás unas escaleras y un pequeño pasillo a la derecha (B-7). Ve por él, recoge las hierbas que hay en el fondo y entra por la puerta (B-8). En esta habitación pue-

MAPA B
La comisaría
Primer piso





des salvar, tienes un baúl y al fondo hay un pequeño lugar en el que podrás revelar las dos fotos que encontrarás más tarde en la comisaría. La verdad es que esto no sirve para nada, pero si estás dispuesto a hacerlo todo, ya sabes donde lo tienes.

Sal de la habitación y sigue por las escaleras. Avanza por el pasillo y llegarás hasta las estatuas (C-1). Hora de pensar un poco. Debes colocar las dos estatuas de los lados de manera que ambas queden mirando a la de en medio. Empújalas simplemente poniéndote delante de ellas y pulsando el pad direccional hacia adelante **(4)**. El lugar exacto hasta el que tienes que empujarlas lo sabrás al ver que hay dos baldosas de distinto color. Una vez lo hayas hecho, el diamante que había en la gran estatua caerá para que lo recojas.

Sal por la puerta del fondo y llegarás a otro pasillo (C-2) donde deberás eliminar a tres polis-zombies. A la izquierda del pasillo verás las oficinas del grupo STARS (C-3). Por cierto, si vas con Clair verás por primera vez a Sherry; se irá, pero no te preocupes, ya la encontrarás más adelante.

Aquí debes mirar por todos lados **(5)**. En la mesa que hay justo enfrente de la puerta encontrarás el diario de Chris y la medalla del **Unicornio**. Si vas con Leon, verás y hablarás con Clair. Si llevas a Clair, recibirás un interesante fax dirigido a su hermano.

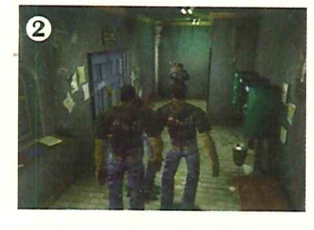
Al fondo a la derecha encontrarás un spray para Leon y en el armario metálico verás una escopeta para Leon (la que antes te comentábamos) y el lanza-granadas para Clair. Por cierto, antes de salir puedes hacerte con más balas debajo del cartel de STARS.

En busca de la sala de interrogatorios.

Salimos de la habitación sin importarnos la puerta que hemos dejado pasar y que está señalada con otra **pica** y volvemos por el mismo camino por el que hemos venido hasta el hall principal (B-1). Cuidado al pasar por las ventanas selladas con tablones, porque te puedes llevar un buen susto.

Si antes no habías recogido la munición del policía decapitado es un buen momento para hacerlo. Sal al hall, colócate delante de la fuente y sitúa la moneda del **Unicornio** en el lugar correspondiente **(1)**. Esto te proporcionará la famosa llave con la **pica** que necesitabas. Pero antes de volver a utilizarla











vamos primero hacia la puerta de la parte derecha del hall principal (B-9).

Cuando entres ve bien preparado, porque te estarán esperando unos cuantos zombies bastante pesados **(2)**. Acaba con ellos (si puedes).

Entra en el doble portón azul (B-10) y acaba con los polis-zombies. En el pequeño despacho **(3)** está la caja fuerte **(4)** en la que deberás utilizar la combinación 2236; en ella encontrarás balas para tu escopeta si vas con Leon y granadas si llevas a Clair, y un mapa de la comisaría, que con esta guía la verdad no te va a hacer mucha falta. Detrás de la mesa podrás hacerte con unas hierbas.

Saliendo por la otra puerta te encontrarás con un policía muerto del que podrás coger munición. A la izquierda hay una puerta con un **corazón** por la que no puedes pasar. Junto al poli hay una puerta metálica por la que saldrás al exterior y podrás recoger las hierbas que hay tanto abajo como en el piso de arriba. Por la puerta de arriba no podrás entrar, así que vuelve y sal por el portón azul de antes.

Continúa por ese pasillo (B-9) y junto a la máquina de refrescos podrás hacerte con otras hierbas. Sigue hasta el final y

entra por la puerta del fondo (B-11). Acaba con los cuatro zombies que salen a tu paso.

Enfrente encontrarás una puerta con un **rombo** por la que todavía no puedes entrar. Gira a la izquierda y verás otras dos puertas **(5)**. La de la izquierda de color verde con un **trébol** está cerrada por el momento, aunque puedes recoger la hierba roja que hay junto a ella.

Entra por la puerta de enfrente, que es una especie de sala de interrogatorios (B-12). Hallarás una llave pequeña si vas con Leon y un cargador si llevas Clair. Recógelos y vuelve hacia el vestíbulo principal.

Apagar el helicóptero en llamas.

Vuelve hacia el pasillo donde te encontraste con el primer Licker (B-4). Antes utiliza la llave pequeña que ha encontrado Leon para abrir el cajón de la sala anterior y conseguir un spray. Ahora puedes entrar en esa famosa puerta (B-5) que había junto al policía muerto con tu nueva llave de la **pica**. En este lugar debes empujar la pequeña mesilla metálica hasta el fondo y subirte sobre ella **(1)** para encontrar una manivela sobre el armario que, de momento, no te servirá de nada. Recógela y haz lo propio con el informe de la policía, el tampón y el cargador que encontrarás registrando los archivadores.

Ahora sube hasta el segundo piso por el mismo camino de antes; puedes salvar en la habitación donde se pueden revelar fotos y descargar algunas cosillas, como la manivela.

Atraviesa la sala del grupo STARS y ahora podrás entrar por la puerta del fondo (C-4) con tu llave de la **pica**, de la que ya te puedes deshacer.

Nada más entrar te encontrarás con unos cuantos zombies dándose un buen banquete. Lo mejor es pasar de largo hasta el fondo de este primer pasillo antes de que reparen en tu presencia, recoger el cargador y, desde esa posición, **(2)** acabar con ellos. En este momento Clair se encontrará con Leon y tendrán una amigable charla.

Ahora debes dirigirte hasta el pasillo de la derecha y, antes de entrar por la puerta que hay al lado, abre el pequeño cajón (con León utiliza la llave pequeña) y encontrarás piezas para la pistola de Leon y granadas para Clair. Entra ahora por la puerta y habrás llegado a la biblioteca. Este es tu segundo puzzle.

Sube por las escaleras y avanza por la pasarela hasta que el suelo se derrumbe bajo tus pies. Verás un cuadro a la derecha que te indica la situación en la que deben estar colocadas la estanterías. Ve al fondo, pulsa en interruptor rojo y abrirás un pequeño pasadizo. Entra por ahí y empieza a colocar las estanterías de la forma en la que indicaba el cuadro **(3)**. Para ello basta con que muevas las dos de la izquierda hacia la derecha. Con ellos conseguirás el **Enchufe Alfil** en el cuadro de bronce para Leon y la **Piedra Serpiente** para Clair.









Sal por la puerta que hay enfrente de la que has entrado y llegarás al balcón del segundo piso (C-6). Acaba con los zombies que salen a tu paso y llega hasta la puerta que hay al fondo (C-7). Por cierto, a mitad de camino te encontrarás con una escalera mecánica que podrás activar para después subir y bajar sin necesidad de dar muchos rodeos. En esta habitación encontrarás un baúl, (coge la manivela porque la vas a necesitar) una máquina de escribir, una llave pequeña para Leon y el mechero para Clair. *Si llevas a Clair, no estaría de más que regresaras al primer piso -si quieres por la escalera mecánica- y fueras hasta la sala de conferencias en la que Leon consiguió el primer diamante rojo (B-6). Utiliza el mechero en la chimenea y consigue el diamante que le faltaba a Clair. Vuelve sobre tus pasos y regresa a la habitación en la que estabas antes.*

También encontrarás el diario del secretario. Sal por la puerta de enfrente (C-8) y acaba con los dos zombies que te esperan. A la izquierda está el helicóptero en llamas bloqueando el paso, así que ve hacia la derecha y sal por la puerta del fondo hasta un pasillo oscuro (C-9). Ve hasta el fondo y nada más girar te encontrarás con unos cuervos, así que quédate quieto. Da un par de pasos hacia atrás y, mirando hacia los cuervos y con tu pistola bien cargada, empieza a disparar. En ese momento los cuervos se lanzarán hacia ti. Cada vez que se acerque uno de ellos acaba con él (aunque esto puede que te cuesto un poco).

Al doblar la siguiente esquina aparecerán otros cuantos por la ventana. Corre por el pasillo y cuando llegues al final, sitúate de espaldas a la pared y empieza a disparar. Hasta que no termine la música no habrás acabado con todos.

Sal por la puerta metálica. Ahora estás en el exterior de la comisaría, donde está la parte externa del helicóptero (C-11). Baja por las escaleras. Habrá unos cuantos zombies. No son muy difíciles de esquivar, pero si vas sobrado de munición puedes acabar con ellos. Gira a la izquierda dos veces, continúa de frente y llegarás a una pequeña habitación. Al fondo hay una máquina de escribir, un cargador para Leon y la ballesta para Clair, además de la manivela redonda que te ayudará en multitud de ocasiones. Si se te ocurre abrir la otra puerta, puedes llevarte una buena sorpresa.

Sal de aquí y regresa por el mismo camino hacia el helicóptero en llamas. Ahora, en vez de entrar a la comisaría, pasa por detrás de la verja metálica y, utilizando la manivela en su lugar correspondiente, apagarás las llamas **(4)**.

Bajamos a los sótanos.

Vuelve sobre tus pasos y, si quieres, puedes abrir la puerta que hay en el pasillo donde estaban los cuervos (C-10). Es la que antes no pudiste abrir desde fuera, pero no hace falta que entres.

Vuelve hacia la habitación del baúl (C-7) y si no tienes los dos diamantes rojos en tu poder, recógelos. Sal de nuevo y ve hacia la zona donde estaba la parte delantera del helicóptero.

Ahora podrás pasar y llegarás hasta un puerta que te introducirá a la habitación (C-12) en la que tienes que colocar los dos diamantes. Hazlo en el busto de las dos estatuas que hay a los lados **(1)**. Con ello la estatua del medio te proporcionará el **Enchufe Rey** para Leon y la mitad de la **Piedra Jaguar** para Clair. Justo al lado verás brillar la llave de **diamante** que antes has necesitado. También hallarás un tampón de tinta y munición para la escopeta de Leon.

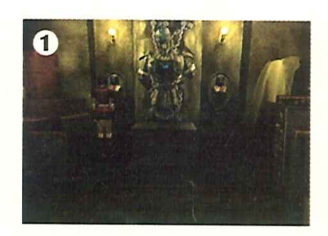
Bajamos de nuevo a la primera planta, no sin antes descargar un poco nuestro equipaje. Debes bajar por la biblioteca, luego por las escaleras y al fondo de este pasillo (B-7) debes dirigirte hacia la puerta de color grisáceo (B-17). Entra y acaba con los zombies.

Estás en una especie de almacén **(2)**. Registrando todos los cajones encontrarás munición para la escopeta de Leon y uno de los dichosos carretes que si no quieres complicarte la vida, mejor ni lo cojas. Clair encontrará explosivos, flechas y el mismo carrete. Sal por la otra puerta del almacén (B-2) y llegarás a la primera habitación en la que entraste al llegar a la comisaría. Recoge la hierba y entra en el pequeño despacho, donde el policía del principio se transformará en zombie en tus propias narices. Acaba con él. En este despacho encontrarás la llave con el **corazón** para Leon y un detonador para Clair -que deberás combinar con los explosivos- además de munición para los dos.

Sal al vestíbulo, pasa por la habitación del baúl (B-3) para descargar material (ya que después deberás recoger unas cuantas cosas) y ve hacia la sala de interrogatorios (B-13) a la que antes no pudiste entrar pasando por la puerta derecha del hall principal. Deshazte de la llave y entra.

Leon obtendrá un spray, el **Enchufe Torre** y un trozo de cable. Clair conseguirá la **Piedra Aguila** y cable. Cuidadín al pasar por segunda vez por delante del espejo porque uno de los bicharracos te dará un susto tremendo **(5)**. Utiliza un arma potente para acabar con él.

Ahora hay que buscar la llave con el ***corazón*** *para Clair. Para ello hay que dirigirse hasta la zona donde estaba la parte delantera del helicóptero (C-8) y utilizar el detonador y los explosivos en la pared. Esto abrirá un gran boquete por el que podrás llegar hasta el despacho del jefe Irons (C-13) entrando por la puerta que hay al final. Tras una interesante conversación con él* ***(6)****, sal por la otra puerta. Tras unos instantes de incertidumbre llagarás a una pequeña estancia (C-14) en la que, tras encender la luz, te encontrarás con Sherry. Después de que la niña se vuelva a escapar* ***(7)****, recoge el spray que hay en un pequeño baúl y el diario del secretario que hay sobre la estantería. Vuelve de nuevo al despacho del jefe Irons y verás que éste se ha ido, pero teniendo el detalle de dejarte la llave del* ***corazón*** *en su mesa.*









Bien, ha llegado el momento de bajar al sótano. Para ello debes dirigirte hacia los famosos despachos de las puertas azules (B-10), salir por el otro lado y abrir la puerta de la izquierda (B-14) con la llave que tiene el **corazón**. Deshazte de ella y entra.

Recoge las dos hierbas si las necesitas. Aquí puedes utilizar el cable que has recogido para sellar estas ventanas **(8)**. En realidad esto no sirve de mucho y, si lo haces aquí, los zombies entrarán por otro pasillo, así que te va a dar igual.

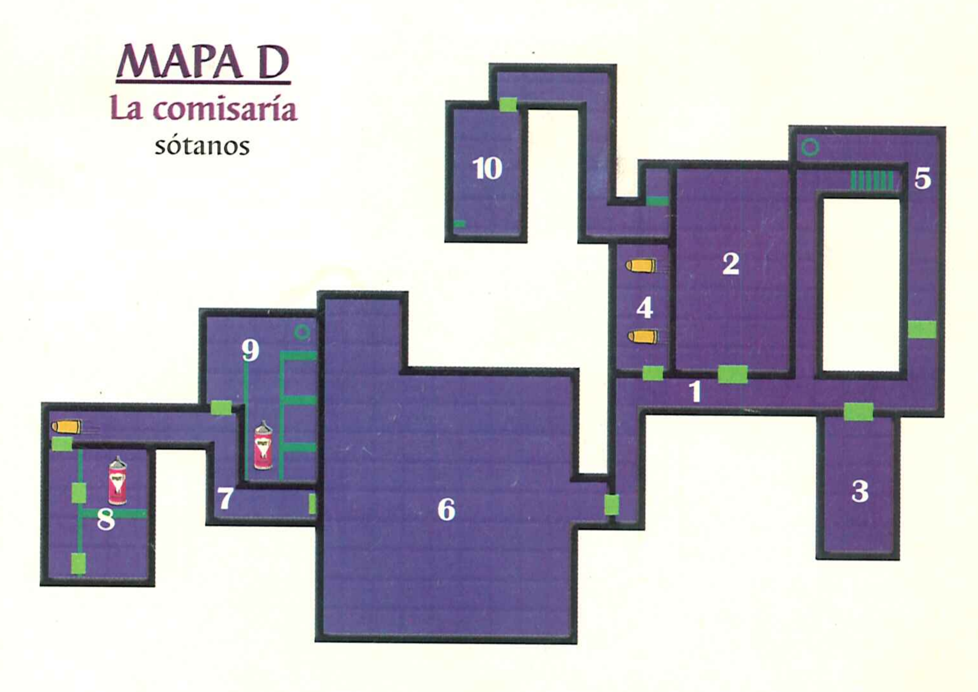
Llegarás a una estancia con unas escaleras y una puerta por la que no puedes entrar **(9)**. En las estanterías que hay enfrente encontrarás munición para Leon.

Baja las escaleras. Avanza por el pasillo (D-1) y te encontrarás con tres perros. Para acabar con ellos puedes hacer los siguiente: espera a que se acer-

MAPA D

La comisaría

sótanos













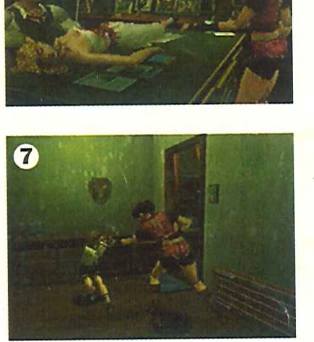






que el primero desde una posición en la que puedas verle bien, cuando esté muy cerca, apunta hacia abajo y dispara. Ten sangre fría, espera a que se acerque de nuevo y haz lo mismo hasta que oigas su último aullido. Los otros dos te esperan en el pasillo de enfrente. Sal a él rápidamente y vuélvete al pasillo en el que estabas. Desde esa posición acaba con ellos igual que con el primero. Sobre todo evita que te cojan por los lados o lo pasarás muy mal. Cuando te hayas librado de ellos, los caminos de Leon y Clair tomarán rumbos diferentes.

Si vas con Leon, no necesitarás ir hacia la zona derecha a menos que quieras salvar o recoger algo del baúl en el mismo lugar al que luego llegará Clair. No te lo recomendamos. Así que ve hacia la izquierda y avanza hasta el final de pasillo donde llegarás al parking (D-6).





Aquí te encontrarás con Ada y, tras una breve charla, deberéis mover la furgoneta hasta dejar paso libre por la puerta **(10)**. Entra por la puerta (D-7) y la chica se largará. Continúa hasta el fondo donde hallarás una verja y una mesa con munición **(11)**. Atraviesa la verja y llegarás a las celdas (D-8). En la primera, que está abierta, hay hierbas. En la segunda está el amigo Ben con el que mantendrás una charla a la que se unirá Ada **(12)**. Ben te indicará el camino hasta las alcantarillas. Ada echará a correr pero no debes seguirla. Recoge la palanca para abrir la alcantarilla que está en una pequeña estantería metálica situada junto a la celda de Ben. Abandona este lugar y cuando vuelvas por el pasillo entra por la puerta metálica que antes ignoraste. Llegarás a una especie de perrera **(13)**. Si no quieres problemas vete directamente hacia la tapa de la

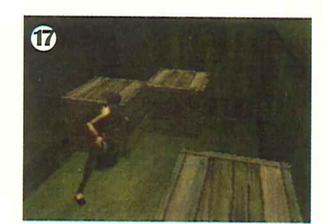
alcantarilla y ábrela con la palanca que has cogido. Si quieres complicarte la vida ve hasta el fondo de la celda y recoge las hierbas, entonces saldrán unos perros y tendrás que eliminarlos.

Baja ahora por la trampilla y cuando llegues al agua (E-2) corre cuanto puedas para evitar a las arañas. Mejor no intentes acabar con ellas. Sube por las escaleras y llegarás a un pasillo. En la primera puerta (E-3) hay un baúl y una máquina para salvar. Puedes hacer lo siguiente. Recoge los tres enchufes. Sal de esta habitación y entra en la puerta siguiente (E-4). Pasa por encima del puente y, a la izquierda, encontrarás el panel donde situarlos **(15)**. Sí, ya sabemos que te falta uno, pero de esta forma ahorrarás tiempo y espacio en tu equipaje. Al salir de nuevo por la puerta te encontrarás con Ada. Tras ayudarla a subir por la trampilla **(16)** (a ver a dónde miras...) pasarás a tomar el control de Ada (E-6). Sal por la puerta y llegarás al exterior (E-7). Empieza a correr, gira a la derecha y después a la izquierda y entrarás en una puerta (E-9). Si lo haces rápido podrás evitar a los perros, aunque también puedes enfrentarte a ellos. Aquí hay otro puzzle.

Debes colocar las tres cajas junto a la pared **(17)** y después subir al panel para que se llene de agua el tanque. Ahora podrás pasar por encima de las cajas y recoger la **llave del trébol.** Si tienes más ganas de marcha puedes ir hacia el lugar por el que luego entrará Sherry (E-8), baja por el elevador y podrás recoger cartuchos para la escopeta de Leon. Regresa por la puerta del principio y le entregarás toda tu mercancía a Leon.

Si manejas a Clair debes ir por el lado derecho del pasillo del sótano. Sal por la puerta del



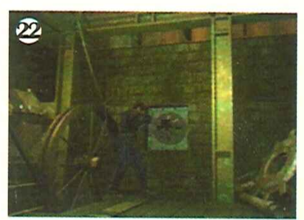












fondo (D-5) y corre hasta llegar al final donde encontrarás un montacargas que te llevará más abajo. Lo de correr es porque hay un par de perros que podrás evitar con facilidad, aunque también puedes eliminarlos. Nada más bajar encontrarás una habitación (E-1) con un baúl y una máquina de escribir para salvar. Al salir te toparás con Sherry. Ella saldrá por un pequeño hueco y tomarás su control. Sube por el montacargas ***(18)*** *y saldrás al exterior (E-8). Debes dirigirte a la sala de los cajones, pasando por el puente (E-7) y realizar la misma operación que Ada para coger la llave de trébol en la habitación de los cajones (E-9). Después, si te encuentras con fuerzas, puedes pasar a la habitación por la que entró Ada (E-6) y recoger unas granadas. Una vez cumplida tu tarea, vuelve al lugar por el que entraste y entrégale todo a la buena de Clair. Antes de subir de nuevo, recoge el mechero del baúl si no lo llevas. Luego te hará falta.*

Tras este breve protagonismo de los actores de reparto, hay que volver al pasillo principal de la entrada del sótano (D-1) donde, por cierto, habrá dos asquerosos lickers esperándote. Deshazte de ellos y entra por la puerta que tiene una par de ventanas y un pasador (D-2). En el panel que hay al fondo debes completar otro puzzle.

Acciona los interruptores de la siguiente manera: arriba, abajo, arriba, abajo, arriba. El objetivo es colocar la aguja del panel en 80 **(19)**. Aquí también hay un mapa.

Sal de aquí y entra en la sala de autopsias (D-3) con la **llave del trébol**. Entra hasta el fondo **(20)** y hallarás la tarjeta que te permitirá entrar en la sala de armas. Justo cuando la cojas aparecerán un motón de zombies que tendrás que aniquilar. Procura ir bien armado.

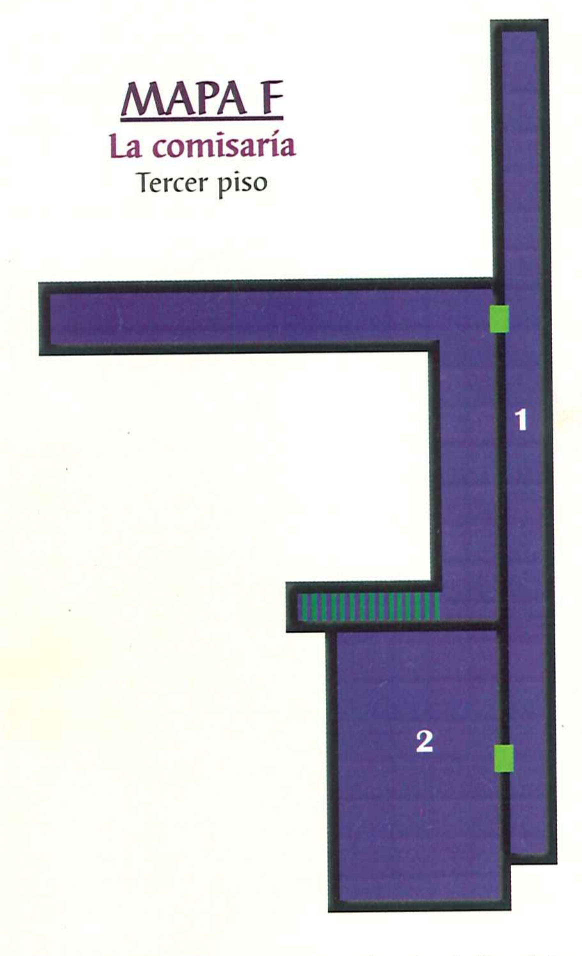
Entra ahora en la sala de armas (D-4) y encontrarás todo tipo de cargadores, munición etc. Pero lo más importante está en el armario del fondo. Allí hay una ametralladora y una mochila para ampliar en dos espacios tu capacidad de carga. Lo más aconsejable es que elijas sólo uno y dejes el otro a tu compañero/a del segundo escenario. Tú mismo.

Ahora debes salir del sótano y entrar en la puerta verde (B-15) con tu nueva llave. Aquí encontrarás un spray, y el poderoso Magnum si llevas a Leon o granadas de ácido si manejas a Clair, además de un diario.

Sal de esta zona, vuelve a pasar por la habitación de las puertas azules (B-10), pasa por donde la máquina de refrescos y vuelve a la habitación que te quedaba por visitar junto a la sala de los interrogatorios, la de la puerta verde algo rota (B-16). Deshazte de la llave. Acaba con el elemento que te espera impaciente. Otro puzzle **(21)**.

Enciende primero la chimenea del fondo con el mechero y empieza a encender las lámparas en el orden que el cuadro del otro lado te indicaba: primero la de en medio, luego la de la derecha y finalmente la de la izquierda. Con ello conseguirás una tuerca. Aquí hay también un carrete para revelar, aunque ya sabes lo "valiosos" que son.

Ahora sal otra vez al hall principal, sube por la escalera mecánica y cuidado con el bichejo que te espera. Pasa primero por la habitación del segundo piso en la que está el baúl (C-7) y recoge la manivela en forma de "z". Ve hacia la biblioteca -allí verás como unos zombies entran a la comisaría- y sube las escaleras para salir por la puerta que te conduce al tercer piso (F-1). Entra por la única puerta que verás allí (F-2) y uti-



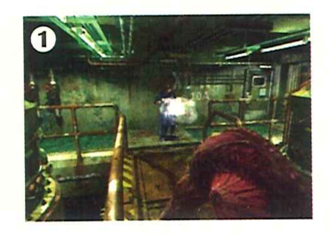
liza la manivela en el hueco que ahí en la pared **(22)**. Con ello bajarás una escalera de madera. Sube por ella y coloca la tuerca que antes has conseguido. Activa el interruptor y abrirás el portón de al lado. Aquí encontrarás el último **Enchufe** para Leon y la otra mitad de la **Piedra Jaguar** para Clair.

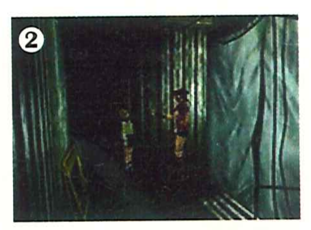
Hacia las alcantarillas.

Ahora los caminos de los protagonistas vuelven a tomar rumbos diferentes.

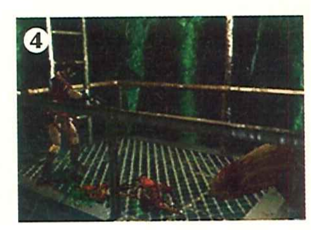
Empezamos con Leon. Tras coger el último enchufe, puedes lanzarte por este mismo lugar y llegarás de nuevo a las celdas. Tras ver la muerte de Ben y encontrar de nuevo a Ada, debes dirigirte hacia la zona donde colocaste los otros tres enchufes (E-4), pasando por la perrera y las alcantarillas. Antes de entrar en esa habitación puedes salvar en la estancia anterior, porque antes de salir de esta zona tendrás un encuentro con un enorme bicharraco **(1)** con el que deberás utilizar tu magnum o la escopeta si no lo quieres pasar mal. Si disparas rápido y con puntería, podrás acabar con él antes de que se acerque a ti. Este bicho soltará unas pequeñas y molestas crías, con las que podrás acabar corriendo por encima de ellas o utilizando la pistola. Una vez hayas acabado con todos, coloca el enchufe en su lugar y sal por la puerta que tienes a lado (E-5).

Si llevas Clair, debes dirigirte de nuevo hacia la oficina del jefe Irons (C-13) -recuerda, por donde estaba el helicóptero- con tus tres flamantes piedras (una vez hayas unido las dos mitades azules) para colocarlas en el cuadro que hay justo detrás de su sillón. Allí encontrarás de nuevo a Sherry ***(2)****, y ambas deberéis salir por la puerta que acabas de descubrir. Tienes que bajar con Clair por el montacargas -luego volverás a por Sherry- con munición pesada y alguna hierba por si las moscas. Entra por la puerta que verás al final (D-10). Después de presenciar el triste final de Irons* ***(3)****, baja por la escalera que hay en la esquina y en la pasarela (E-9) que hay en el exterior tendrás tu primer gran enfrentamiento. Utiliza granadas de cualquier tipo y no tendrás muchos problemas en librarte de este monstruo* ***(4)****. También suelta bichitos pequeños, así que utiliza el mismo método que Leon. Tras tu flamante victoria, vuelve a por Sherry, desciende otra vez a la plataforma donde estaba el monstruo y ve hasta el final. Pulsando un botón bajará una escalera, por la que ambas deberéis subir. Nada más entrar en la zona de las alcantarillas (G-5) Sherry desaparecerá. Ahora pasas a controlar a Sherry. Continúa andando hasta llegar a una puerta por la que deberás entrar (H-4). Aquí hay un zombie, pero la rapidez de Sherry bastará para evitarlo hasta encontrar una pequeña salida de ventilación que hay en la parte inferior de la pared, por la que Sherry deberá entrar. Llegarás a una zona repleta de cucarachas* ***(5)****, corre hasta llegar al otro lado. Baja por la sala de control hasta llegar al depósito de basuras, allí tienes que recoger la* ***medalla Lobo****. Después, un*


1


2

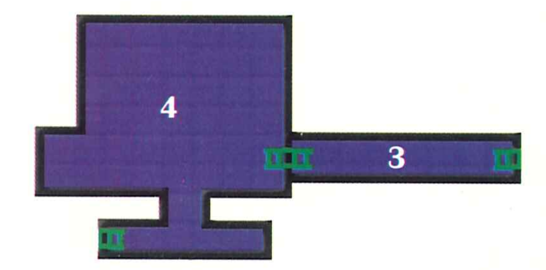

3


4

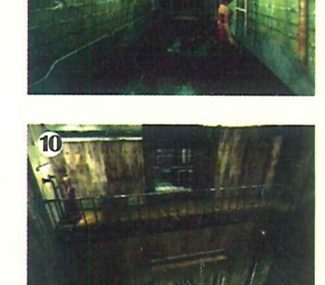

5

MAPA G
Las Alcantarillas
B1









momento de tensión y volverás a manejar a Clair.

Vamos con Leon y Ada. Tras salir hacia las alcantarillas, deberéis dirigiros hacia el portón **(6)** que hay a la izquierda, avanzar por los desagües (G-1) y subir por el primer repecho que hay a la izquierda. Después de recoger las hierbas azules, entra por la puerta (G-2) hasta la siguiente habitación.

Aquí hay munición en una pequeña mesilla, una spray en el armario que hay junto al montacargas, un baúl y la máquina de escribir para salvar. Si mueves el armario que hay enfrente de la mesa **(7)**, encontrarás una salida secreta.

Baja y llegarás a una habitación en la que, tras encender las dos lámparas **(8),** encontrarás munición para la escopeta y un cargador para tu Magnum. Vuelve a subir, y abandona esta estancia utilizando el montacargas. Nada más bajar (H-1) recibiréis unos disparos; Leon quedará inconsciente mientras que Ada saldrá en persecución del agresor. Sal por el pasillo de en medio y llegarás hasta un desagüe (H-2). Allí verás unas escaleras metálicas en la pared de la derecha **(9)** por las que podrás subir. De nuevo aparecen las dichosas cucarachas (G-3) así que corre hasta llegar al otro lado.

Al bajar te encontrarás con la doctora (G-4), y tras una charla y unas bonitas escenas, Ada se librará de ella con un buen mandoble. Baja hacia el vertedero **(10)** y de nuevo controlarás a Leon.

Cuando despiertes será mejor que regreses a la habitación de la que venías (G-2) y recojas la manivela circular del baúl. Ahora vuelve sobre tus pasos y sigue el mismo camino que Ada.

Al llegar al desagüe (H-2), gira a la izquierda y sube por el repecho, allí hay dos cuerpos tendidos y al registrarlos conseguirás la **medalla lobo** y algunos cartuchos. Sal de nuevo y







ahora dirígete hacia el lado derecho del desagüe, pasando ampliamente de las arañas, hasta llegar a una puerta metálica que deberás cruzar (H-7). Aquí hay más arañas, pero no te preocupes por ellas, sigue corriendo de frente hasta llegar a una especie de catarata que te cierra el paso.

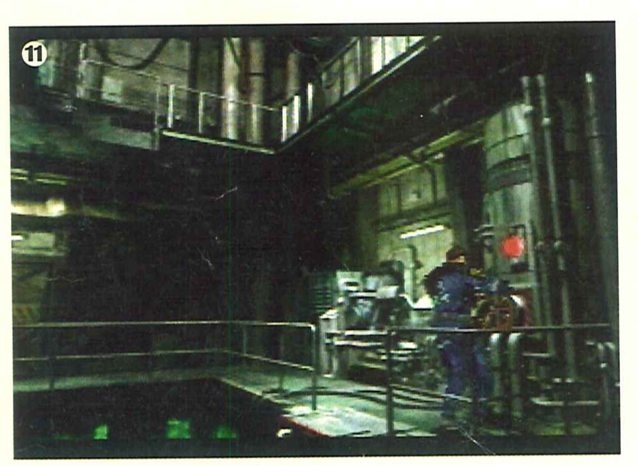
Sube por el repecho de la izquierda, recoge las hierbas azules si alguna araña te ha alcanzado con su veneno, y sal por la puerta (H-8).

Turno de Clair, ya que tenemos que llegar hasta este mismo lugar. Con ella habrás llegado hasta otra habitación con una máquina de escribir, baúl, munición y un spray, un lugar muy similar al que encontró Leon. También hay una habitación secreta, la misma en la que estuvo Sherry, a la que accederás abriendo la puerta con la llave y bajando las escaleras. En este lugar hay granadas y un buen puñado de flechas. Tras equiparte con munición pesada y recoger también la famosa manivela circular, baja por el montacargas y avanza por el pasillo (H-1) hasta llegar al mismo desagüe (H-2) al que llegó Leon.

Primero ve hacia la izquierda para registrar el repecho donde están los cuerpos y encontrar más granadas. Después da media vuelta, avanza esquivando las arañas y llegarás a la puerta metálica (H-7). Atraviésala y sigue avanzando hasta llegar a la catarata. Sube por el pasillo de la izquierda, y -charla-, ya tenemos a ambos en el mismo lugar.

Esto ya vale para los dos. Avanza por la plataforma hasta que veas que el paso esta cortado. Es el momento de utilizar la manivela justo en la esquina que hay a tu espalda **(11)** para bajar el puente y poder pasar al otro lado. Allí encontrarás hierbas y munición en cantidad, e incluso la posibilidad de salvar, lo cual puede ser una muy buena idea teniendo en cuenta que cerca te espera otro bicho bastante gordo. Antes de salir, verás que hay un punto en el que puedes utilizar la manivela para que el puente vuelva a su posición original. Pues utilízala.

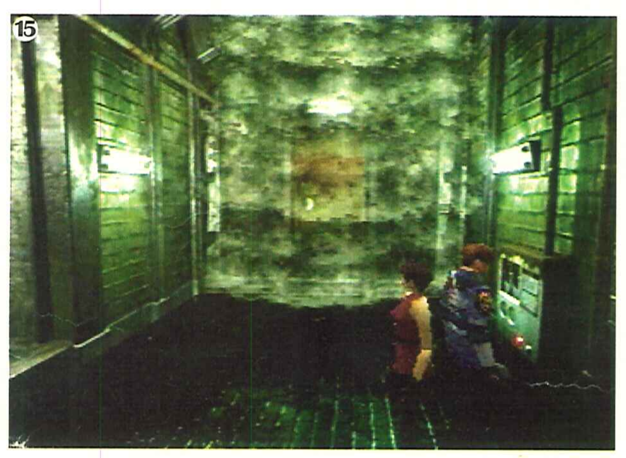
Ahora, atraviesa la puerta y avanza por el pasillo (H-9) hasta llegar a un vertedero (H-10) que te resultará familiar. A mitad de camino habrás visto una luz amarilla en la pared de la izquierda. Bien, cuando llegues al vertedero aparecerá un gigantesco cocodrilo con ganas de desayunar. Corre cuanto puedas y activa la luz, sigue corriendo y, cuando gires y llegues hasta el final, date la vuelta y espera a que aparezca el cocodrilo **(12)**. Se comerá la bombona, así que dispárale y... ¡hasta luego, cocodrilo!











Vuelve al vertedero (H-10), reúnete con tu acompañante -Ada o Sherry (*si llevas a Clair recoge la* **moneda Lobo** *que se le habrá caído a la niña con tanto susto*)- y sube por la escalera que hay al fondo. Llegarás al lugar en el que estuvieron Sherry y Ada (G-4). Sube a la zona más alta donde encontrarás al guarda **(13)** y recogerás la **moneda Águila**, y llévate hasta las escaleras metálicas que están junto al ventilador por el que entraron las chicas. Otra vez toca utilizar la manivela **(14)** para parar momentáneamente el ventilador y poder salir por arriba (G-3) hasta el desagüe (H-2).

Ahora en las alcantarillas nos atacarán los zombies que antes "dormían" plácidamente. Si andas con munición suficiente, mejor acaba con ellos, te evitarás problemas. Avanza hasta llegar a la zona de la cascada (H-7). Introduce las dos monedas en la caja que hay a la derecha **(15)** y se vaciará todo el agua, dejándote el camino libre y una puerta que tendrás que atravesar. Se acabó tu aventura en las alcantarillas. ¡Buff!

En el transportador.

Ahora vas a vivir una etapa bastante tranquila, dentro de lo que cabe. Si avanzas todo recto llegarás hasta el primer transportador (H-11), sin encontrarte con ningún enemigo. Al llegar al andén **(1)**, ve hacia la derecha y activa un panel. entra en el transportador.

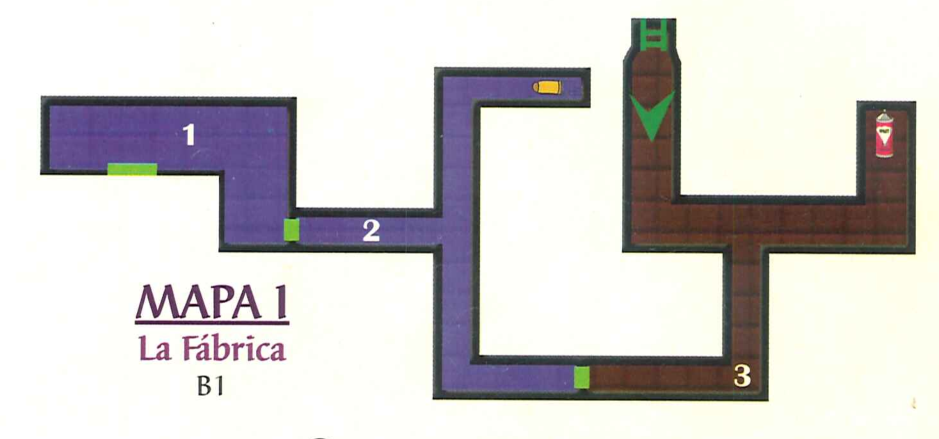
Si vas con Clair no debes preocuparte, pero si llevas a Leon sufrirás el ataque de una garra que atravesará el techo. Pégate a las paredes y dispara hacia arriba, sin gastar demasiada munición, hasta que la garra desaparezca. Ada te echará un cable, aunque sufrirá algunas heridas.

Al llegar al final del trayecto, sal del transporte y a la derecha verás una especie de lanza-bengalas **(2)**. Con el mechero podrás encenderlo, y ello te ayudará a ver la **llave del armario de armas** en el suelo. Si vas con Clair no será necesario y encontrarás la llave directamente.

Avanza por el pasillo (I-1) y sal por la puerta. Oirás las pisadas de los zombies, lo que significa que empieza otra vez la diversión. Si llevas a Leon, poca munición y no te importa perder el tiempo, puedes esperar a que Ada acabe con ellos.

Cuando salgas de este primer pasillo (I-2) debes ir primero a la izquierda. Allí encontrarás piezas para mejorar la escopeta de Leon y una nueva y poderosa arma de descargas eléctricas para Clair que deberá usar con los monstruos.

Vuelve sobre tus pasos y ve ahora por el camino de la derecha hasta salir de este pasi-



MAPA 1
La Fábrica
B1







llo. Entrarás en uno nuevo (I-3). Después de eliminar otra vez a los zombies (3), ve primero a la izquierda y recoge las hierbas. Después vuelve por el camino de la derecha hasta llegar a una escalera que te conducirá a una nueva habitación (J-1).

Aquí encontrarás un baúl, una máquina de escribir, un spray dentro de un armario y cartuchos de escopeta y un cargador de Magnum si llevas a Leon o dos cajas de granadas si vas con Clair.

Sal por la puerta (J-2) y dirígete hacia el segundo transporte (4).



Primero debes entrar y recoger la llave de contacto, y de paso recoger munición para el lanzagranadas de Clair y el Magnum de Leon. Sal de nuevo y usa la llave en el panel de fuera (5) para ponerlo en marcha. Entra y prepárate para vivir un poco de acción.

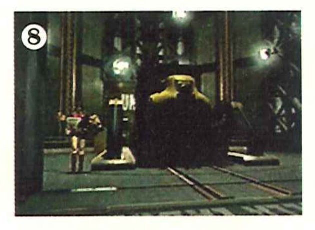
Las dos acompañantes empiezan a encontrarse indispuestas (6) y en el exterior se empiezan a oir unos ruidos terribles. Es el momento de salir fuera (J-3) y encontrarnos con una primera versión del Dr. Birkin (7). Lo que debes hacer es correr hasta colocarte a distancia prudencial, encontrar un buen ángulo de tiro y disparar con lo más gordo que tengas a mano. Es un buen momento, por ejemplo, de probar las descargas eléctricas del nuevo arma de Clair. A Leon le bastará con el Magnum. Debes atizarle unas cuantas veces al monstruo hasta hacerle huir. Si andas espabilado no llegará ni a tocarte.(¿¿¡¡!!??). Una vez hayas acabado con él, entra de nuevo al transportador y llegarás al final de trayecto. Leon y Clair se dirigirán ellos solitos (8) hasta una habitación segura (K-2), donde colocarán a sus acompañantes en una camilla (9). Aquí puedes salvar si quieres (10) y recoger las municiones que encontrarás. Equípate bien, no olvides la llave del armario de armas, llévate algo para posibles recuperaciones y deja algún hueco para ir recogiendo algunas cosas después. Empieza tu aventura en el laboratorio.













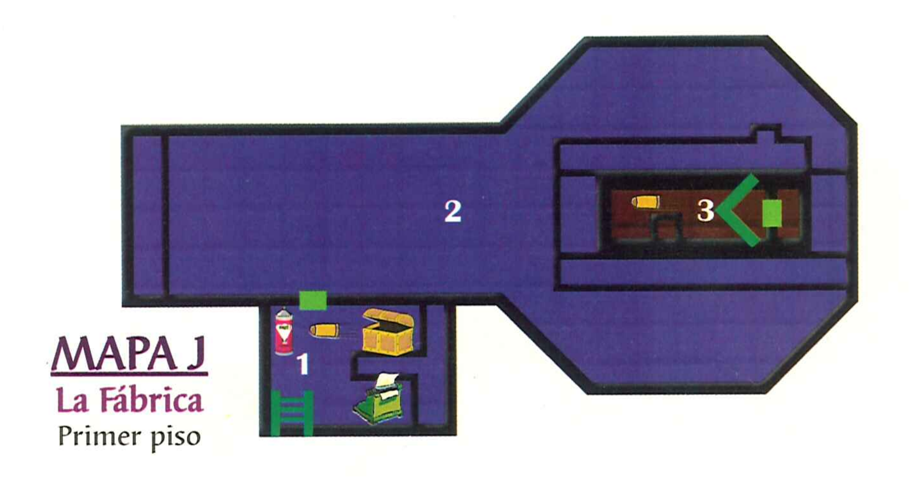


En el laboratorio de Umbrella.

Sal de la habitación y entra por el pequeño pasillo que hay enfrente (K-1). Atraviesa la puerta y tras cruzar por una plataforma (0) llegarás al centro de este puente (K-3), donde verás un puerta con una luz roja y otra con una luz azul en la parte superior. Hay que ir primero por la azul.

Avanza todo recto, cruza la primera puerta (K-10) y al final gira a la izquierda (K-7). Verás un gran portón congelado. Entra y avanza hasta la mesilla metálica (1) en la que deberás recoger un fusible. Justo a tu espalda hay una moderna máquina en la que deberás colocar este fusible y tras una pequeña operación te entregará el fusible principal. Abandona esta estancia no sin antes recoger el spray de vida -¡¡bendito spray!!- que hay encima del bidón.

Con el fusible dirígete hacia la zona central del puente (K-3), donde se bifurcaban los caminos y colócalo justo en el medio (3). De esta forma activarás toda la energía del laboratorio. Ahora hay que ir por la puerta de la luz roja. tras pasar la primera puerta (K-6), gira a la derecha y entra por la puerta que hay al final (K-4). Nada más entrar verás que en el armario hay un lanzallamas para Leon y flechas para Clair. En el ordenador encontrarás el nombre para registrarte "guest" y po-





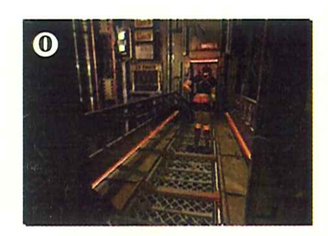














drás activar un gas llamado Anti BOW. Puedes activarlo ahora, pero es más recomendable que lo dejes para el segundo escenario.

Dirígete hacia la planta que se mueve en la esquina y si tienes ganas de marcha realiza lo siguiente: quema la planta con en lanzallamas **(3)** o las granadas incendiarias (rojas) de Clair y podrás introducirte por el hueco. Llegarás hasta la habitación de al lado (K-5), que estaba cerrada por fuera. Allí hay dos peligrosos bichejos que deberás fulminar antes de que acaben contigo **(4)**. Aquí encontrarás munición para la escopeta de Leon y granadas para Clair. Es bastante peligroso, así que recuerda que si vas bien de munición no es necesario que entres aquí.

Ahora vuelve al pasillo y ve hacia el gran portón que hay junto al cartel de West Area (K-8). Nada más abrir retrocede unos pasos porque te esperan dos enormes plantas que arrojan ácido. Desde una distancia prudente,







empieza a darle al gatillo, con la escopeta de Leon o el lanzagranadas de Clair. Asegúrate de que están bien muertas antes de pasar por su lado. Al atravesar la puerta te esperará otra planta. Acaba rápidamente con ella **(5)** y recoge la hierbas si has sufrido algún daño. Baja por las escaleras y sal por la puerta de abajo. Nada más llegar al siguiente pasillo (L-1)habrá un licker esperándote. Acaba con él utilizando la escopeta o el lanzagranadas. Al doblar la esquina verás dos más. No te pongas nervioso y acaba uno a uno con ellos desde una posición en la que les veas acercarse **(6)**.

Después de la limpieza, recoge las plantas verdes si has tenido algún percance y avanza por el pasillo de enfrente hasta llegar al final y atraviesa la puerta (L-2). Avanza por la sala de control **(7)** y al final llegarás hasta un baúl y una máquina de escribir en la que no hace falta que te digamos lo que debes hacer si lo consideras necesario. Sal por la puerta de al lado, sigue por el pasillo, gira a la derecha y llegarás al laboratorio. En la pequeña antesala que hay antes del laboratorio podrás abrir el armario **(8)** con la llave de armas y conseguir las partes del magnum que te faltaban para convertirla en un arma mortal si llevas a Leon y un par de cajas de granadas para Clair.

Sal por la otra puerta y prepara tus armas porque debes acabar con los zombies que te cierran el paso **(9)**. Entra en el laboratorio (L-4) y elimina a los ex-científicos que hay dentro **(10)**. Sobre una repisa blanca

MAPA K
El laboratorio
B4

encontrarás la tarjeta que te dará acceso a la sala azul de la East Area.

Sal del laboratorio y dirígete hacia la zona que antes dejaste pasar invadida por una extraña forma de vida y con huevos por todos lados.

Pasa corriendo por el pasillo para librarte de los bichitos que caen del techo y entra por la puerta del fondo con la tarjeta que acabas de conseguir (l-6). Dentro verás un enorme insecto al que tendrás que eliminar (11) utilizando un arma potente y manteniendo siempre las distancias. Ve hacia el ordenador y elimina a las criaturillas con la pistola normal o el lanzallamas si llevas a Leon. Colócate en el ordenador y actívalo. Ahora es el momento de introducir el nombre "guest" y pulsar Enter. Después tu huella dactilar y el registro estará terminado. Todo esto, que te estarás preguntando para qué demonios sirve, es









una operación que permitirá a tu compañero/a entrar en una nueva sala en el segundo escenario.

De nuevo hay que subir hasta la primera planta. Por el camino volverás a encontrarte con un nuevo licker donde antes estaban sus compañeros. A estas alturas debe ser pan comido para ti. Sube por las escaleras que hay junto a la planta gigante, Sal de la West Area y entra de nuevo en la East Area, es decir, la zona azul. Esta vez abre el portón de la derecha y haz que verifiquen tus huellas dactilares **(12)**. Después de pedirá una segunda persona. Llegará en el segundo escenario cuando vuelvas a realizar esta misma operación.

Entra ahora en la puerta pequeña que hay al lado utilizando la tarjeta azul (K-9), deshazte ya de ella. Recoge el spray y el cargador que hay en la camilla nada más entrar -si llevas a Leon- y la cápsula y las granadas -si vas con Clair-, y acaba con los zombies que te están esperando. Si quieres ahorrar munición espera a que se coloquen en fila y utiliza munición pesada **(13)**.





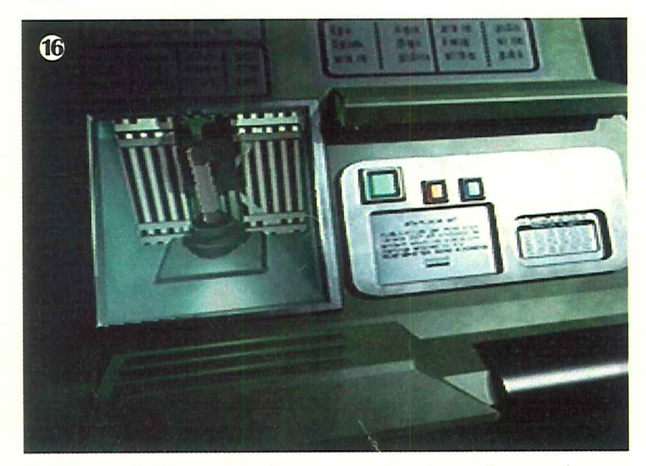


Justo enfrente hay un interruptor para la luz. Cuidado porque al otro lado de laboratorio hay más enemigos con ganas de juerga. Una vez asegurada la zona, Leon tan sólo debe recoger el **MO Disc y largarse a toda pastilla del laboratorio**. Clair, aparte de recoger este disco, debe preparar la vacuna, así que vamos con ella.

*Hay que activar la máquina VAM , que está justo en medio de esta habitación **(14)**, pulsando el botón rojo y después introducir la cápsula que acabas de recoger. Junto a la camilla donde has encontrado el MO Disc hay un panel de control actívalo **(15)**. Vuelve de nuevo a la máquina VAM y recoge el fruto de tu gran trabajo científico: la base de la vacuna. Luego verás para qué haces todo esto.*

Ahora hay que volver a bajar a la planta de abajo. Ten cuidado porque en el lugar donde eliminaste a los lickers hay unos cuantos zombies que debes despachar sin remilgos. Leon ya puede abandonar el laboratorio utilizando el MO Disc en el ordenador que has visto ya va-

MAPA L
El laboratorio
B5





rias veces junto a una gran puerta y que empezabas a preguntarte qué es lo que pintaba allí. Clair también huirá por el mismo sitio, pero antes tiene que completar la dichosa vacuna.

Dirígete de nuevo hacia el laboratorio de la planta baja, donde encontraste la tarjeta (l-4). Justo en la esquina del fondo hay otra máquina en la que deberás colocar la base de la vacuna que llevas contigo. Activa la máquina (16) y espera a que ésta te devuelva la vacuna completa. Dirígete hacia la puerta donde debes utilizar el MO Disc para salir pitando.

Por cierto, antes de salir por la puerta del MO Disc es muy recomendable para ambos personajes que salves la partida en la sala de los monitores y que te equipes con las armas más potentes y con todos los ítems recuperadores de energía que puedas. Ya se sabe, hombre prevenido vale por dos... Y es que seguro que no te hace ninguna gracia tener que realizar toda esta tarea de nuevo, porque te puedo asegurar que será muy difícil que elimines a la primera al monstruo que te espera. Pero no te pongas nervioso.

Sal por la puerta de una vez y avanza por el pasillo. Atraviesa la puerta que hay al final (L-5) y llegarás a una sala. Avanza unos pasos y una voz en off te indicará que tienes cinco minutos para abandonar la zona si no quieres convertirte en ceniza. No te preocupes por el tiempo porque tendrás de sobra. Mejor preocúpate por tu salud.

Ve hacia la puerta del ascensor y pulsa el botón rojo **(16)**. En ese momento aparecerá la última versión del Dr "Terminator" Birkin dispuesto a que aparezcan en pantalla las horribles palabras: "Game Over".

Comienza la batalla más difícil de todo el primer escenario. Nada más empezar, da un par de pasos hacia atrás y dispara como un loco, utilizando la Magnum para Leon y las descargas eléctricas (o el lanzagranadas) de Clair **(19)**. Si eres rápido y certero acabarás con el monstruo sin moverte del sitio. Pero no cantes victoria aún: verás cómo se transforma y la cosa se pone difícil de verás.

Ahora el monstruo se sube por todos los sitios, da unos saltos de espanto y aparece por el lugar más inesperado. Un buen sistema es correr como un loco y resguardarse en un lugar desde donde puedas ver cómo se acerca andando. Dispárale sin parar hasta que se acerque demasiado, y vuelve a correr. Apréndete una rutina fructífera porque deberás repetirla varias veces. Vigila tu energía y utiliza hierbas o sprays cuando estés en peligro. A lo mejor te cuesta más de un intento acabar con él, pero si has salvado antes, no deberás preocuparte.

Cuando consigas fulminarlo, sal por el ascensor (que, lo sentimos, no aparecerá hasta que no hayas acabado con el bicho), y disfruta con la emocionante escena final.

Si has jugado con Claire, en ella comprobarás también que, gracias a la vacuna, has salvado a la pobre Sherry de convertirse en un zombie en miniatura.

Pero no creas que ya has acabado tu aventura. Ahora la consola salvará automáticamente tu partida para que empieces a jugar con el otro personaje en el segundo escenario. Así que, introduce el otro disco y... ¡prepárate a seguir sufriendo!





segundo escenario

Ahora no vamos a ser tan exhaustivos como en el primer escenario, ya que la mayor parte de las localizaciones e itinerarios ya los conocéis, y por eso tan sólo incluimos los mapas de las nuevas localizaciones. Además, muchas de las misiones y puzzles se repiten. Pero no te alarmes, que con estas indicaciones te acompañaremos hasta el final del juego, seguro.

En la comisaría.

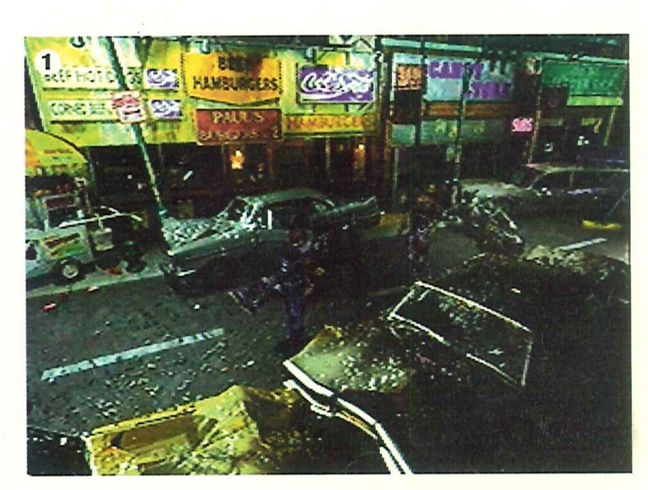
Nada más empezar, avanza de frente esquivando a los zombies **(1)** hasta llegar a un verja **(2)** por la que entrarás a la parte trasera de la comisaría.

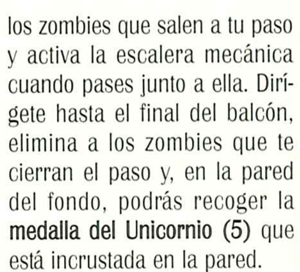
Dirígete a la derecha sorteando los zombies policías hasta entrar en la caseta del guarda. Recoge la llave que hay sobre la mesa **(3)** y ve ahora hacia el lado izquierdo, donde verás otra puerta a la que entrarás utilizando la llave. De esta forma llegarás a una estancia que te resultará muy familiar: el lugar donde encontraste la manivela circular en el primer escenario. Aquí también podrás salvar y recoger algo de munición.

Sal por la otra puerta, corre para esquivar a los zombies que hay en el exterior y sube por las escaleras. Arriba podrás presenciar la escena del accidente del helicóptero (C-11). Después entra por la puerta metálica que hay a la izquierda. Llegarás al pasillo de los cuervos (C-9). Puedes correr y esquivarlos, pero es mejor que acabes con ellos igual que la otra vez: colocándote en una buena posición y eliminándolos uno a uno con los disparos de tu pistola **(4)**. Avanza y abre la puerta que hay a la izquierda pero no salgas por ella. Sigue y sal por la puerta del fondo (C-8). Allí hay un par de lickers, pero si te mueves deprisa y entras en la habitación que hay a la izquierda (C-7) no pasarás apuros. Intentar eliminarlos con la pistola es un suicidio.

En esta habitación, con máquina de escribir y baúl, encontrarás balas para la pistola y una llave pequeña si llevas a Leon. Deshazte del cuchillo y sal al balcón (C-6). Elimina a los zombies que salen a tu paso y activa la escalera mecánica cuando pases junto a ella. Dirígete hasta el final del balcón, elimina a los zombies que te cierran el paso y, en la pared del fondo, podrás recoger la **medalla del Unicornio (5)** que está incrustada en la pared.

Baja por la escalera de emergencia y recoge el lanzagranadas de Clair y la escopeta de Leon que están sobre el mostrador (B-1). Después coloca la medalla bajo la estatua que hay





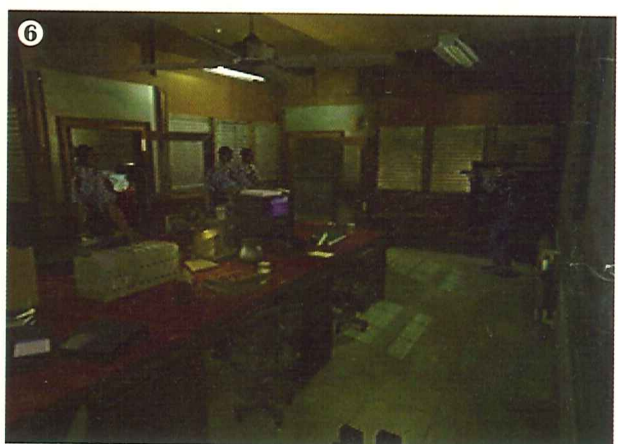












frente a la entrada y recoge la **llave de la pica**. Vuelve a subir las escaleras y ve hacia donde estaban los lickers (C-8), ahora puedes acabar con ellos utilizando la munición pesada. Sal al pasillo de los cuervos (C-9) y baja por la puerta que antes abriste (C-10) sin salir por ella. Baja las escaleras, recoge las hierbas que hay cerca de ellas y entra por la puerta que hay abajo (B-10). Recoge la munición del cuerpo que hay en el suelo y empieza a eliminar a los zombies que te están esperando **(6)**. A los dos primeros mejor que les esperes en el pasillo. Tras eliminarlos a todos, recoge la **manivela circular** que está en la estantería de la izquierda y entra en el pequeño despacho.

Utilizando la misma combinación que en el primer escenario, "2236" , abrirás la caja fuerte para encontrar el mapa de la comisaría, granadas para Clair y cartuchos para la escopeta de Leon. En la mesa también hay balas para la pistola y detrás encontrarás hierbas.

Vuelve por donde has venido y pasando por el pasillo de los cuervos dirígete hacia el helicóptero (C-11). No olvides recoger la munición que hay en el cuerpo si no lo has hecho antes. Sal fuera y utiliza la manivela para apagar el helicóptero. Si buscas en el helicóptero encontrarás munición. Vuelve a entrar por la puerta metálica (C-9) y te llevarás la primera sorpresa... Un monstruo ha caído del cielo, y se va a convertir en tu peor pesadilla durante todo el segundo escenario.



Cuando le veas venir por el pasillo, empieza a disparar con lo más potente que tengas, evitando en todo momento que se acerque **(7)**. Con cuatro o seis disparos lograrás tumbarle. Si se acerca mucho a ti intenta esquivarle y desde una nueva posición sigue disparando. Cuando esté en el suelo, regístrale y encontrarás munición.

Ve ahora hacia la zona donde está la parte delantera del helicóptero (C-8) y entra por la habitación que hay justo enfrente (C-12). Junto a las estatuas (donde luego colocarás los diamantes rojos), a la izquierda de la gran estatua encontrarás la **tarjeta azul.** Ten cuidado porque cuando vayas a salir un licker caerá desde el techo y deberás eliminarle.

Ahora ve hacia el hall principal (B-1), utiliza la tarjeta en el ordenador, y una vez abiertas la puertas, entra por la primera de la izquierda (B-3).











12



Acaba con los zombies que esperan dentro. Aquí hay un memorandum de la policía, y en la mesita que hay en la esquina del fondo **(8)** encontrarás un spray para Clair y cartuchos para la escopeta de Leon. Con éste debes utilizar la llave pequeña.

Sal por la puerta del fondo (B-4) y avanza por el pasillo, recoge la hierba que encontrarás por el pasillo si la necesitas y atraviesa la puerta. Acaba con el licker y después entra en la habitación de la derecha utilizando la llave de la pica (B-5).

Allí debes usar la estantería metálica para subirte sobre ella y, encima del armario, recoger el mechero para Clair y un Spray de vida para Leon. Sal de nuevo, sigue avanzando por el pasillo y elimina a los zombies que salen a tu paso. Entra en la habitación de las puertas azules (B-6) y consigue la primera **gema roja** utilizando el mechero en la chimenea que hay debajo del cuadro **(9)**. Al fondo a la derecha encontrarás munición para la pistola.

Sal de esta estancia y continúa avanzando por el pasillo. Antes de subir las escaleras, entra en la habitación de abajo (B-8), recoge las dos plantas que hay junto a la puerta y los cartuchos que hay en la mesa. Puedes utilizar el baúl y la máquina de escribir. Sal de aquí y sube por las escaleras. Sigue por el pasillo (C-1) y resuelve el puzzle de la estatuas **(10)** de la misma forma que en el primer escenario para recoger la segunda **gema roja.** Sal por la puerta del fondo (C-2) y avanza por el pasillo hasta entrar en las oficinas de STARS (C-3). En el armario de la derecha **(11)**, Clair encontrará el arco y Leon su magnum y balas para la pistola. Además, Clair se encontrará con Leon, quien le dará el diario de su hermano, y ésta encontrará la **llave del diamante** sobre la mesa que hay frente a la puerta. Si buscas junto al poster puedes encontrar un curiosa foto **(12)** del equipo del hermano de Clair .

Cuando vayas a salir de esta habitación con Clair, recibirás un fax que deberás coger **(13)**. Ahora, por primera vez los caminos de ambos se bifurcan.

Si llevas a Clair debes seguir avanzando por el pasillo, donde verás por primera vez a Sherry, y salir por la puerta del final (C-4) utilizando tu nueva llave. Aquí te esperan unos cuantos zombies que deberás fulminar. Ahora ve hacia la derecha, recoge la munición que hay en la mesita utilizando tu ganzúa y entra en la librería (C-5). Aquí ya sabes lo que tienes que hacer con las estanterías, así que hazlo y recoge la piedra serpiente. Ahora sal por la puerta doble del otro lado y por el balcón (C-6) dirígete hacia la habitación donde encontraste la tarjeta azul (C-12) para colocar las dos gemas rojas en su lugar correspondiente para conseguir la primera mitad de la **piedra azul.**

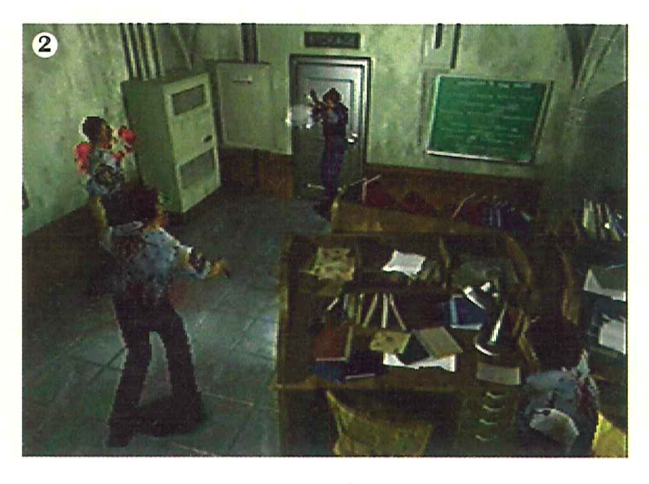
Ahora dirígete hacia la sala de interrogatorios (B-13), saliendo por la puerta de la derecha del hall principal, eliminando a los zombies si no has pasado aún por aquí, pasando por la máquina de refrescos (B-9) y llegando hasta el final.

Entra en la primera sala de interrogatorios que ves y recoge el spray de vida y la piedra águila. En el otro lado de la sala (B-12) hallarás un licker **(14)** y munición para tu pistola. Tu verás si merece la pena.

Vuelve al hall principal, entra por la puerta de la izquierda (B-3) y avanza por el pasillo -eliminando a todos los zombies que acaban de entrar- hasta llegar al pasillo que hay justo antes de las escaleras que suben hacia la segunda planta (B-7), pero esta vez gira a la derecha y entra por la puerta que hay al fondo(B-17). Registrando los

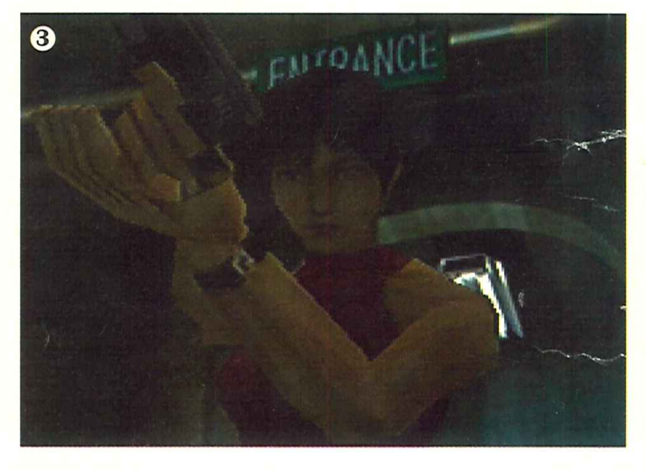
archivadores encontrarás los explosivos, flechas explosivas para tu arco y un carrete.
Sal por la puerta de la izquierda (B-2) y elimina a los zombies. Nada más entrar hay una planta. En el pequeño despacho de la derecha está el detonador, que deberás combinar con los explosivos, y en los armarios de la sala grande hay munición para la pistola. Sal de allí y ve hacia la zona donde está la parte delantera del helicóptero (C-8) y coloca los explosivos en la pared. Entra por esta nueva vía, llega hasta el despacho del jefe (C-13) y después de hablar con él **(1)** sal por la otra puerta (C-14). En la habitación del fondo, tras encender la luz hallarás a Sherry, el diario del secretario y munición en la pequeña caja que hay al fondo. Cuando vuelvas al despacho del jefe, encontrarás **la llave del corazón** en su mesa y su diario. Con esta llave ya podemos ir al sótano, pasando por el hall, saliendo por la puerta de la derecha, a través de las puertas azules y después por la puerta de la izquierda (B-14).

En cuanto a Leon, como él no tiene la llave de diamantes, debe volver sobre sus pasos y dar un buen rodeo hasta llegar a la habitación donde debe colocar las dos gemas rojas (C-12) y conseguir el ***Enchufe Rey.*** *Después regresa al balcón del segundo piso y entra por las puertas dobles de la biblioteca (C-5), es decir, por el lado contrario al que entró Clair. Resuelve el puzzle de las estanterías y consigue el* ***Enchufe Alfil.*** *Sal de la habitación por la otra puerta (C-4), y tras la escena grabada recoge* ***la llave diamante*** *y los cartuchos para la escopeta de los armarios de la izquierda. Sigue avanzando y te encontrarás con Clair. Después de hablar con ella, sigue avanzando, pasa por la sala de las estatuas, baja las escaleras y entra por la habitación que hay al fondo del pasillo de la derecha (B-17). En esta sala encontrarás varias cosas registrando los archivadores. Sal por la otra puerta (B-2), acaba con los zombies* ***(2)*** *y recoge la* ***llave corazón*** *de la mesa del pequeño despacho y una llave pequeña en la mesa que hay fuera. También hay munición en los armarios. Sal por la puerta hasta el hall, ve hasta la librería y vuelve a salir por la puerta pequeña (C-4). En la mesilla encontrarás los accesorios para tu pistola. Ahora es el momento de dirigirse a la sala de interrogatorios (B-13) y recoger el spray de vida y el el* ***Enchufe Torre.*** *Cuidado con los lickers que encontrarás por aquella zona. De vuelta, entra por las puertas azules y baja hasta el sótano por la puerta de la izquierda (B-14).*


2

Los sotanos.

Bien, ya tenemos a los dos en el pasillo que va hacia el sótano. Aquí hay algunos zombies que deberás eliminar. Antes de bajar por las escaleras, registra las estanterías que hay detrás para recoger munición. Baja por las escaleras y esta vez en vez de perros te toparás con algunos zombies. Bueno, a partir de ahora la misión es exactamente igual que en la primera parte para ambos personajes,



3



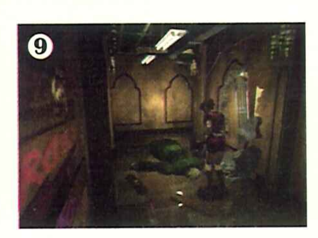
1



4











es decir, con la participación de Sherry y Ada **(3)**, aunque ahora en lugar de perros se encontrarán zombies **(4)**. Si tienes alguna duda consulta la guía del primer escenario. Por cierto, cuando pases con Clair por la salita que tiene un baúl (E-1), no olvides colocar el mechero en tu equipaje. Así luego ahorrarás tiempo.

De aquí ambos personajes deben salir al menos con la **llave del trébol** y, si fuiste previsor en el primer escenario, la ametralladora o la mochila de la sala de armas. Sólo una pequeña diferencia para Clair. Antes de volver de nuevo al primer piso, debes seguir los pasos de Leon y entrar por el parking (D-6). Prepárate para eliminar a los tres perros que hay al principio. Pasa por la puerta que hay tras la camioneta (D-7) y acaba con otros dos perros y un zombie. Dirígete hacia la zona de las celdas (D-8) y encontrarás un carrete en la mesa, dos plantas en la primera celda y, en el armario del fondo, flechas explosivas **(5)**.

Ahora vuelve y entra por la puerta de la izquierda que acabas de dejar pasar (D-9). Elimina a los dos perros y el zombie y hazte con la manivela que hay junto a la alcantarilla, que para eso has venido hasta aquí.

Bien, se juntan de nuevo los caminos de los dos personajes. Sube al primer piso y acaba con los cinco zombies que te están esperando en el pasillo. Gira a la derecha y entra por la puerta con tu nueva llave (B-15). Aquí encontrarás el diario del guarda y granadas de ácido para Clair y cartuchos de escopeta para Leon (en los armarios) **(6)** y un cargador para la magnum en la mesilla. También hay cintas de tinta para ambos.

Sal de la habitación y ve hacia la habitación que está junto a las salas de interrogatorios (B-16). Allí ya sabes lo que hay que hacer: utiliza el mechero en la chimenea y enciende las estatuas por el orden "centro, derecha e izquierda"**(7)**. Con ello conseguirás la tuerca.

En este momento empieza la diversión. Ha vuelto nuestro amigo de antes, así que ve corriendo a recoger la tuerca y sal por la puerta hacia el pasillo **(8)**. El monstruo atravesará la pared en cuanto doblemos la esquina, así que retrocede, colócate en una buena posición y dispararle con lo más fuerte





que tengas. Con unos cuatro impactos será suficiente. Cuando caiga, regístrale para encontrar munición **(9)**.

Ahora hay que dirigirse al tercer piso (F-2) para utilizar la manivela y la tuerca que acabamos de conseguir **(10)**. Ya sabes que para llegar hasta ese piso hay que subir por la puerta superior de la biblioteca y, cuidado, porque al subir por la escalera de emergencia nos toparemos con algún licker. Aunque... efectivamente, Leon todavía no tiene la manivela. Así que, si vas con él...

Ve hacia la zona que Clair abrió con los explosivos en el primer escenario (C-8), pasa por el despacho del jefe (C-13) y ve hacia la habitación que hay al final (C-14). Allí, en el pequeño baúl, está la dichosa manivela.

Cuando llegues a la sala del tercer piso, utiliza la manivela para bajar las escaleras y después la tuerca en el engranaje para abrir el portón de al lado. Con ello conseguirás la mitad de la **piedra azul** de Clair y **el enchufe del caballo** de Leon. Llegó el momento de abandonar la comisaría de la misma forma que lo hicimos en el primer escenario. Si vas con Clair coloca las tres piedras en el cuadro que hay detrás del sillón del despacho del jefe y baja hasta la plataforma que hay en el exterior.

Y si llevas a Leon, arrójate por el hueco donde consiguió el último ***enchufe****. Llega de nuevo hasta las celdas y después hasta la depuradora (E-4), donde, si seguiste los consejos de la primera parte, ya habrás colocado los tres enchufes restantes en su lugar.*

Es decir, que para salir de la comisaría hay que seguir exactamente los mismos pasos que en el primer escenario, así que si tienes alguna duda, consulta la guía de la primera parte. Recuerda que ambos personajes antes de salir tendrán un duro enfrentamiento que deberán resolver utilizando armas pesadas y evitando acercamientos peligrosos. Llego la hora de largarse de la comisaría y empezar una nueva aventura.

Las alcantarillas.

Bueno, a partir de este momento, toda la fase que desarrolla en las alcantarillas es exactamente igual para ambos personajes que en el primer escenario **(1)**, así que sigue las pautas que te dimos en la parte anterior **(2)**. Sólo hay un par de diferencias. Si llevas a Clair, ahora no tendrás que manejar a Sherry en ningún momento: te encontrarás a Leon por el camino y no será necesario que bajes al almacén que hay bajo la primera sala a la que llegas.

Por otro lado, y esto vale para los dos, como fulminaste al cocodrilo en la primera parte, esta vez no tendrás que sufrirlo.

Cuando salgas de las alcantarillas, dirígete hacia la parte derecha del andén **(3)** para que venga el transportador, ya que no estará esperándote.

Sherry llegará en ese momento. Durante el transporte, Ada y Leon sufrirán el ataque, al igual que en la primera parte. Al legar al final, utiliza el lanza-bengalas para encontrar la llave de la caja de armas o, si no llevas el mechero, simplemente registra la zona que hay junto a este objeto para encontrarla.

Bien, llegamos a la zona de los pasillos donde tampoco hay muchas diferencias con respecto a la primera parte. Recuerda que debes registrar los lados contrarios a las salidas para encontrar armas, municiones y otros objetos. Cuando llegues a la sala segura encontrarás más munición, ítems de vida, un baúl y la posibilidad de salvar si no estás muy seguro de ti mismo.

Equípate bien porque ahora empieza lo bueno.

Hacia el laboratorio

Empiezan los cambios en el guión con respecto a la primera parte. Al salir de esta sala, sin acompañante, verás que el segundo transporte tampoco te está esperando. Dirígete hacia el borde del andén y baja por el ascensor que hay a la izquierda **(1)**. Camina por la plataforma de abajo hasta entrar por la puerta que hay al final. Llegarás a una sala de máquinas, avanza hasta el fondo y encon-

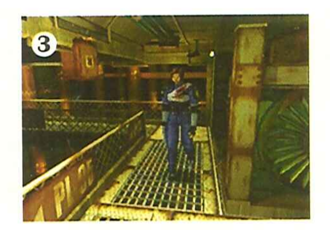

2


1


3









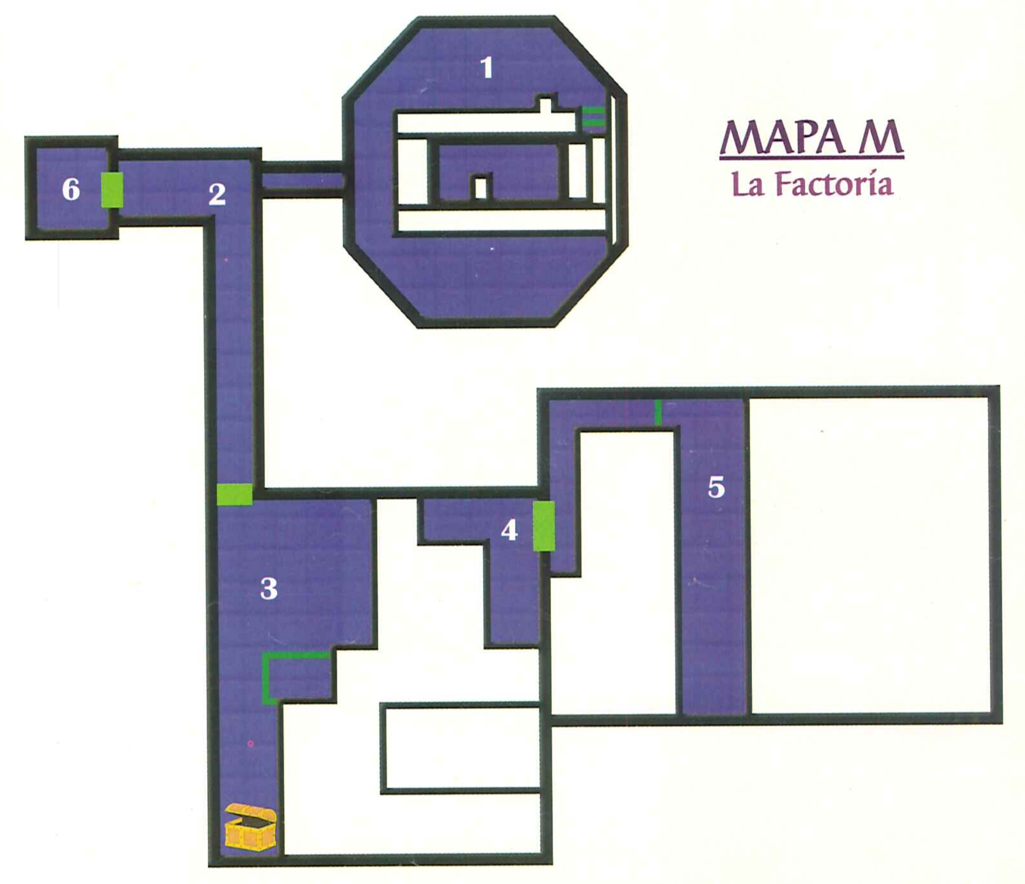
trarás una llave sobre una repisa (2), es la **llave del panel de control**. Después la máquina te preguntará si quieres encender el monitor, cuando lo hagas verás que tu amigo el monstruo viene hacia tu posición. Sal corriendo y pasa esquivándole (3), aún a riesgo de sufrir alguna embestida. Ya te recuperarás después.

Regresa por el elevador hasta la habitación donde te espera tu compañera. Ahora es el momento de utilizar la llave que has conseguido en el panel de control que hay dentro de esa habitación.

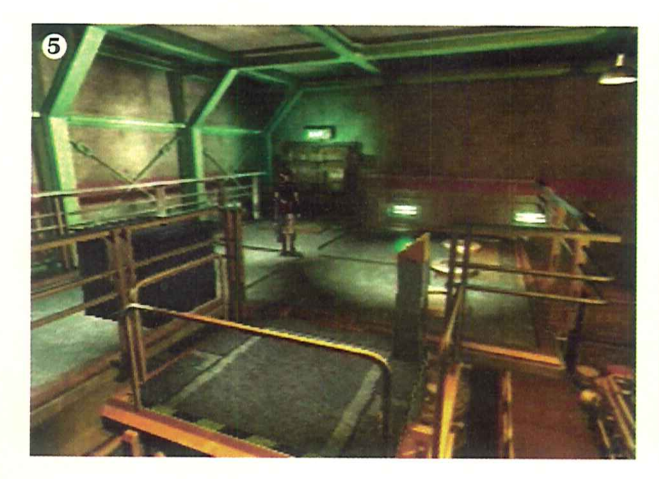
Sal y verás cómo el segundo transporte ha llegado. Antes de entrar, activa el panel de control que hay fuera y los protagonistas entrarán para emprender el descenso.

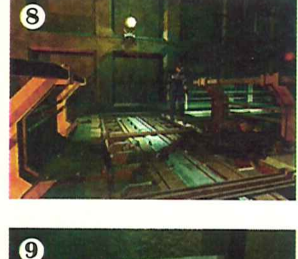
Al igual que en el primer escenario, a mitad de camino deberás salir a enfrentarte con el Dr. Birkin. Recuerda: mantén las distancias y dispara con munición pesada hasta que acabes con él. Bastarán unos seis impactos.

Después entra de nuevo y, en pleno descenso, el transportador se recalentará. Hay que salir de nuevo y recorriendo la plataforma (M-1) encontraremos un lugar por donde subirnos (4). Al final hay una puerta. Entra y después de un pequeño tropiezo llegarás a un nuevo pasillo (M-2). Ve hacia la izquierda y cruza la puerta (M-3). Has llegado a la fundición. Justo enfrente tienes un baúl por si lo necesitas. Lo que debes hacer



MAPA M
La Factoría


5

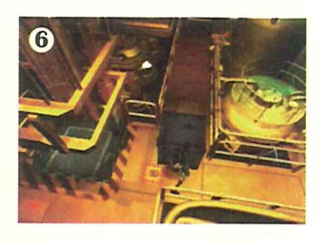

8



9


10




6


7

ahora es colocar el cajón negro que tienes al lado en el ascensor **(5)**, para bajarlo al piso inferior. Hazlo de forma que luego puedas empujarlo hacia la derecha. Baja al piso de bajo y mueve el cajón hacia la derecha y después empuja el cajón por el pequeño pasillo (N-2) que hay detrás **(6)** hasta colocarlo al fondo del todo.

Ahora no tenemos que hacer nada, pero luego deberemos subir por aquí hacia un nuevo lugar. Justo en el pasillo de al lado hay un montacargas, pero antes ve hacia el otro lado de la plataforma (N-1) donde encontrarás un informe, una máquina para salvar y munición. Ve, ahora sí, hacia el segundo montacargas (N-3) **(7)** y en la plataforma de abajo te toparás con dos lickers que deberás fulminar **(8)**. Al final de esta plataforma encontrarás el interruptor para encender el ascensor, actívalo **(9)**.

Vuelve ahora sobre tus pasos, sube por los dos elevadores y sal por la puerta. Al otro lado de este pasillo encontrarás el ascensor (M-6). Entra y pulsa el botón que hay a la derecha de la puerta **(10)**.

Cuando llegues al final, habrás llegado hasta el laboratorio, entrando por el lado contrario al del primer escenario.

La huida

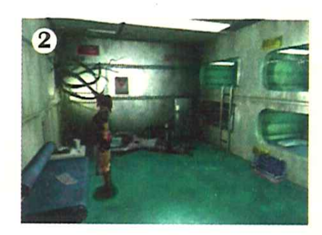
Elimina a los zombies que te esperan. Antes de empezar tu labor puedes entrar a la sala segura (K-2), donde podrás salvar, utilizar el baúl y además encontrarás algunos objetos como munición de todo tipo y hierbas.

Sal de nuevo y ve por el pasillo del centro para llegar hasta la zona de las plataformas. Ve hacia la East Area, es decir, la zona azul, gira a la izquierda y entra en la sala congelada (K-7). Allí recoge el fusible sobre la mesa y colócalo en la máquina para que te proporcione e fusible principal **(1)**, igual que en la primera parte. Encima de un bidón encontrarás un spray.

Dirígete hacia la zona central para colocar el fusible principal y activar la energía. Ve ahora hacia la West Area, la zona roja, gira a la derecha y entra en la puerta del final (K-4). Aquí encontraremos el lanzallamas de Leon y flechas explosivas para Clair y la **Tarjeta Llave del Laboratorio** para ambos.

Esta tarjeta te servirá para entrar en la asquerosa habitación de la polilla gigante (recuerda la primera parte) registrarte con el nombre "guest" y acudir al portón de la East Area, para que verifiquen tu identidad y entrar en esa habitación si en la primera parte cumpliste con


1


2



3

estas mismas instrucciones De todos modos, no es imprescindible para acabarse el juego. Como tampoco lo es entrar a la habitación contigua a la que te encuentras ahora. Si no eliminaste a la planta, estará todavía allí, así que elimínala si quieres entrar a recoger munición **(2)**, aunque te encontrarás otra vez a dos peligrosos lickers. Tú decides si merece la pena.

Sal de nuevo y abre el portón de la West Area donde habrá dos plantas esperándote (K-8). Acaba con ellas, sal por la puerta del fondo y acaba con la planta que hay fuera. Baja por las escaleras, sal por la puerta y en el pasillo (L-1) te encontrarás con tres lickers muy peligrosos que deberás eliminar. Cuidado porque uno de ellos aparecerá desde el techo. Si sufres algún daño, podrás coger las hierbas que hay en el pasillo.

Dirige tus pasos hacia la sala de monitores (L-2) y al pasar por la puerta del final encontrarás el baúl y la máquina para salvar. Entra por la puerta y utiliza la llave de la caja de armas en las taquillas para conseguir granadas para Clair y las partes del Magnum para Leon **(3)**. Sal por la otra puerta y acaba con los zombies que salen a tu paso. Entra en la última sala de esta zona (L-4) y recoge la **Llave** que hay sobre la mesa blanca. Abandona esta zona y regresa hacia el ascensor.



Por el camino tendrás, además de varios peligros a los que enfrentarte y alguna que otra planta que recoger, un interesante encuentro con la Doctora Birkin si llevas a Clair.

Debes volver hacia la fundición, utilizando otra vez el ascensor (M-6), bajar por el elevador y llegar hasta donde colocaste el cajón negro (N-2). Súbete sobre él, después sobre el siguiente cajón y llega hasta la plataforma de arriba. Ve hacia la puerta y entra utilizando la llave que has conseguido.

Al doblar la esquina te encontrarás con tu inseparable "amigo" dispuesto a acabar contigo. No te preocupes. Tanto si llevas a Leon como a Clair no tendrás que mover un dedo para acabar con él esta vez **(4)** y **(5)**. Tras los momentos de tensión, *Leon debe recoger la **Llave Maestra** que está junto al cuerpo de Ada.* Clair debe volver a la zona donde colocamos el fusible principal y allí encontraremos a Sherry y a su madre, la doctora, junto a la cual encontraremos la llave maestra.

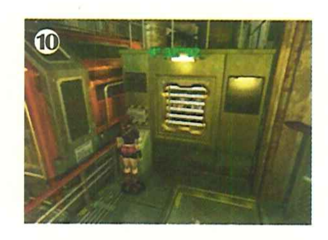
Es el momento de volver al ascensor y, ahora sí, utilizar la Llave Maestra en el Panel que hay en la pared del fondo del ascensor. Escoge la ruta alternativa cuando te lo pida. Nada más salir los protagonistas, entrarán por sí solos en el tren (0-2).

Ahora debes salir por la puerta del fondo y entrar en el otro vagón (0-3). Llega hasta el fondo (0-4) y en el suelo encontrarás la **llave Plataforma** y además podrás salvar **(8)**, muy aconsejable en este momento, y equiparte en el baúl con un par de ítems de vida y munición pesada. Debes dejar al menos un espacio libre en tu equipaje.

Vuelve al vagón y sal por la





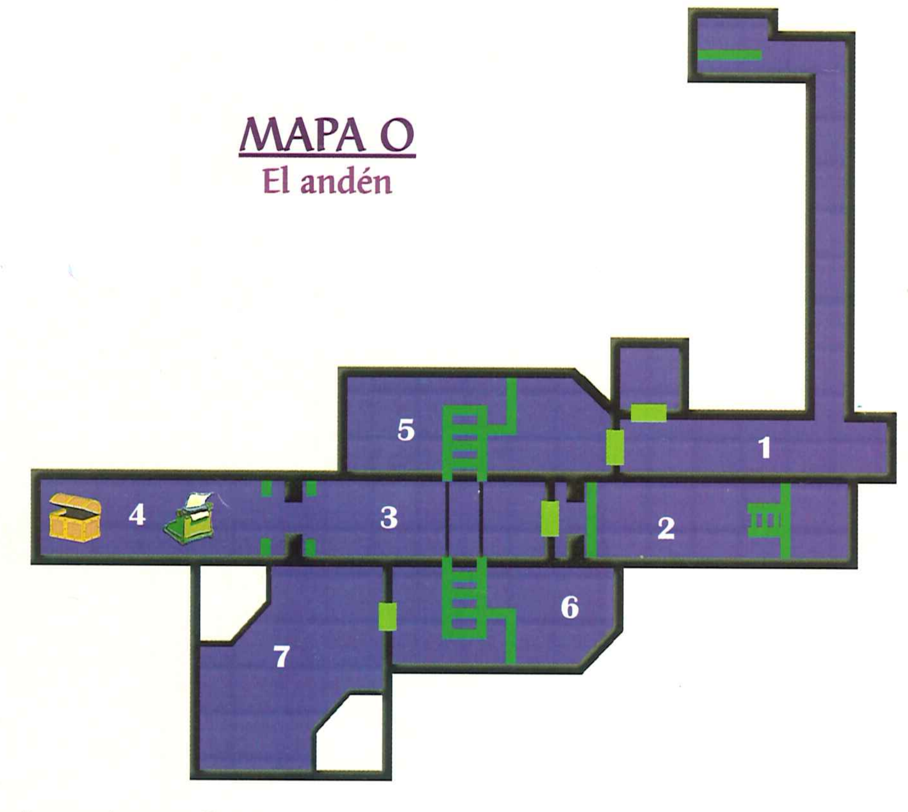








MAPA O
El andén



puerta por la que entrasteis. Atraviesa la verja usando la llave Plataforma y sube por las escaleras **(9)** que verás en tu camino (O-5). En ese momento el reloj empezará su cuenta atrás. No te agobies, tu problema no es el tiempo. Cuando bajes por el otro lado de las escaleras (O-6), ve hacia donde está el tren y activa el panel que hay junto a él para recoger los dos **enchufes (10)**. Da media vuelta y, siguiendo la flecha que hay sobre el suelo, sal por la puerta del fondo.

Al entrar en la siguiente estancia (O-7), avanza de frente y coloca los dos enchufes en su correspondiente lugar, momento en el cual aparecerá el enemigo. Lo que debes hacer es moverte deprisa intentando que no llegue a alcanzarte. En cuanto ganes algo de espacio, dispara con lo más fuerte que tengas y vuelve a moverte deprisa. Si te ves perdido, utiliza los ítems de vida, no seas rácano. Tras unos momentos de tensión, alguien llegará para proporcionarte el lanzacohetes. Recógelo, apunta hacia él **(11)** y **(12)**, y todo habrá acabado... o casi.

Vuelve al tren. Cuando llegues al andén (O-1) te encontrarás con unos cuantos zombies, elimínalos ya que debes llegar hasta el otro lado para abrir las puertas que bloquean la vía **(13)**. Ahora sí, entra en el tren (O-2) y ponlo en marcha desde la cabina **(14)**.

Después de encontrarte con tu compañero/a, debes resolver el enfrentamiento final. Sal del vagón y entra de nuevo en el de al lado (O-3). Allí aparecerá una masa viscosa, retrocede hasta la pared del vagón y empieza a atizarle con todo lo que tengas **(15)**. Si has guardado uno de los dos cohetes te será muy útil **(16)**. No te preocupes, si disparas unas cuantas veces acabarás con él sin mayores problemas. Regresa al vagón donde están todos y disfruta de la emocionante escena final, que te la has ganado.

Pero, ¿crees que lo has hecho todo bien? Espera y verás...







tercer escenario

Jugando con Hunk

Para jugar con este tipo, uno de los soldados de Umbrella, debes haberte acabado los dos escenarios en el nivel normal y haber conseguido un ranking A en ambos escenarios, es decir, concluirlos en menos de 3 horas, sin utilizar un solo spray de vida, salvando menos de seis veces y sin usar ninguna de las armas especiales con munición infinita. Si lo has conseguido, -además de haber demostrado que eres un auténtico fiera-, se te dará la opción de volver a jugar con uno de los personajes con munición infinita o escoger otro escenario. Opta por esto último y podrás jugar con este nuevo personaje.

Hunk no tiene otro objetivo más que sobrevivir. Para ello deberá recorrer la comisaría desde las alcantarillas hasta una habitación del segundo piso, enfrentándose a todos los monstruos que aparecen en el juego, así, todos juntitos.

El problema es que sólo cuentas con dos ítems de vida y munición limitada. Fácil ¿verdad?... todo consiste en saber evitar a los enemigos y en ahorrar el máximo de munición y de vida. Lógicamente hay muchas formas de hacerlo, pero nosotros vamos a proponerte una. De todos modos, te avisamos que va a suponer un auténtico reto. ¡Ah!, y un consejo. Si al pasar las segundas dos arañas no te queda al menos un ítem de vida, mejor empieza de nuevo.

1º Alcantarillas.

Aquí empezamos. No hay que hacer más que subir por las escaleras y salir por la puerta.



2º Depuradora.

Acaba con la chica y con el zombie que hay sobre el puente utilizando la pistola.

Después, colócate al otro lado de la puerta de salida para atraer a los dos zombies que están junto a la puerta y espera que se acerquen a ti para esquivarlos haciendo un hábil y rápido zig-zag.

3º Pasadizo.

Avanza de frente y corre pegado a la pared izquierda hasta pasar al primer zombie.

Esquiva también al segundo y espera un instante a ver hacia dónde se dirige el que está junto a la puerta.

Una vez tome su camino, ve por el otro lado y baja por las escaleras.

4º Arañas.

Para esquivar a estas dos arañas lo mejor es pasar corriendo pegado al lado derecho de la pared, es decir, por la parte de fuera.

Cuando llegues al final, sube por las escaleras.

5º Perrera.

Nada más cargar el juego, mantén pulsado los botones de avanzar y de correr. Los perros no te alcanzarán.

Gira a la izquierda para doblar la esquina y sal por la puerta.

6º Prisión.

Avanza hacia adelante y pasa por el lado más alejado de los zombies que se arrastran.

Gira a la izquierda y esquiva sin mayores problemas a los dos zombies que hay en este pasillo. Si te cierran el paso, usa la escopeta.

7º Parking.

Hay un perro que viene por tu izquierda, otro de frente y un tercero que espera más lejos. Empieza a correr hacia adelante y gira a la izquierda para esquivar a los dos primeros perros más o menos a la altura de los coches y gira rápidamente hacia la derecha para continuar hacia adelante y evitar el ataque de los tres perros. Corre hacia la salida. Los perros no te alcanzarán.



8º Sótanos.

Por aquí puedes pasar también corriendo y podrás llegar hasta el final sin mayores problemas. Gira a la derecha y después a la izquierda. Los cuervos irán detrás de ti, pero no te alcanzarán

9º Pasillo (1).

Nada más salir, gira hacia la derecha y espera junto a la puerta. Con tu pistola ve disparando a los perros según se acerquen de uno en uno.

Recuerda que tienes que oir tres gemidos que te indicarán que has acabado con ellos.



10º Oficinas.

Corre rápidamente hacia la puerta de la derecha antes de que los zombies te cierren el paso. Cuando entres, el ángulo de cámara cambiará y podrás ver dónde están situados todos ellos. Ahora no te será difícil escoger el camino por el que salir...





11º Pasillo (II).

Antes de llegar aquí debes tener preparada tu escopeta. Nada más cargar, acaba con el zombie que tienes frente a ti y después dispara contra los dos que te cierran la salida por la puerta que hay a tu izquierda.

No hace falta que los mates, simplemente basta con que te abras el hueco suficiente como para salir sin que te cojan.

12º Hall principal.

Un pequeño respiro antes de llegar a la zona más difícil. Debes ir hacia la primera puerta de la izquierda.

13º Save room.

Otras dos arañas que, además, sueltan arañitas muy monas. Para esquivarlas, puedes dirigirte hacia la columna y esperar a ver qué camino escoge la primera.

Ve por el lado contrario y después gira a la izquierda y esquiva a la otra araña pegándote mucho a la pared.



14º Pasillo (III).

Tres lickers. Puedes esquivarlos dirigiéndote hacia la pared exterior y corriendo pegado a ella. Después ve hacia la pared interior cuando dobles la esquina. Vuelve hacia fuera y otra vez hacia adentro para evitar a los otros dos lickers.

15º Pasillo (IV).

Aquí hay dos plantas. Espera en el pasillo a una distancia prudencial sin doblar la esquina y en cuanto se ponga a tiro la primera, utiliza tu pistola. Estáte atento para que oigas cuándo ha caído.

Después sitúate sobre ella y acaba con la segunda utilizando también la pistola.

16º Antes de las escaleras.

Nada más salir, corre hacia la derecha para evitar el veneno de las plantas.

Colócate al final y empieza a disparar con tu magnum hasta que mueran. Procura no desperdiciar ni una sola bala.

17º Sala de las estatuas.

Corre hacia la esquina derecha de la sala y espera a que llegue el Tyrant.

Evítalo rodeándole y sal por la puerta.

18º Pasillo stars.

Esquiva a los primeros dos zombies, corre a través de los que están en el suelo (cuidado, que no están muertos) y esquiva a los últimos que se arrastran hacia ti corriendo por donde están sus piernas. Si ya estás muy mal de salud, mejor usa la pistola.

19º Pasillo (V).

Cuidado en esta zona. Nada más entrar, no te muevas, y coloca a Hunk mirando hacia el pasillo estrecho que no tiene salida. Espera a que el Licker esté muy cerca y entonces empieza a correr como un poseso. Otro licker vendrá desde el pasillo estrecho, pero tú debes girar a la derecha y entrar rápidamente en la biblioteca.

20º Biblioteca.

Nada de qué preocuparse. Dirígete hacia el balcón.

21º Balcón.

Más plantas. Saca tu pistola y empieza a disparar cuando las tengas a tiro desde una distancia prudente.

22º SALA DE ESPERA.

Seguramente, la pantalla más difícil de todas. Al loro.

Antes de entrar, prepara tu escopeta. La cámara no nos permite ver bien a nuestro personaje, lo cual es otro problema.

Corre de frente nada más entrar y párate delante de los tres zombies. Dispara y vuélales las cabezas (crudo pero práctico). Tal vez uno te ataque por detrás, así que más te vale que te quede todavía algo de vida...

Esquiva los cuerpos de los zombies caídos moviéndote de izquierda a derecha, avanza hacia la puerta y allí te esperará otro colega. Puedes esquivarle o acabar con él.

23º Pasillo del helicóptero.

Nada más llegar, pea que vean quién manda aquí, vuélale el cocoroto al zombie que hay frente a ti.

Gírate a la derecha y haz lo propio con los zombies que hay a tu derecha... ¡mariquita el último!

24º Pasillo de los cuervos.

Desgraciadamente para ti, ahora no están aquí los inofensivos cuervos, sino... Mr. X en persona. Si vas bien de vida puedes intentar burlarle y si te queda munición de sobra, quédate quieto y llénalo de plomo. Sí, por fin has acabado.

tercer escenario

Jugando con Tofu

Para jugar con este "personaje", (por llamarlo de alguna manera), debes jugar en el nivel normal y acabarte tres veces consecutivas el juego, es decir, por ejemplo Clair 1, Leon 2, Clair 1, Leon 2 y Clair 1, Leon 2, empezando siempre cada nuevo escenario con la partida que se haya salvado automáticamente desde la anterior. En todos ellos deberás conseguir un ranking A. (No es broma).

Este personaje parece un adoquín gigante y sólo tiene un cuchillo, dos plantas verdes y una azul. Su color se irá volviendo más rojizo a medida que vaya siendo alcanzado por los zombies. Es muy resistente, pero no invencible.

He aquí unas pautas para que intentes completar el recorrido, que es idéntico al de Hunk.

Comprobarás que en algunas estancias Tofu deberá hacer lo mismo que Hunk parta evitar a sus enemigos.

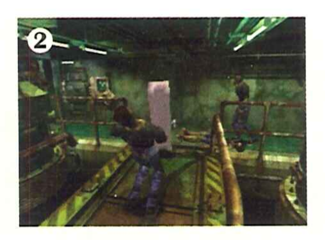
1º. Alcantarillas.

Empezamos. No hay que hacer más que subir por las escaleras y salir por la puerta.

2º Depuradora.

Avanza y utiliza la gran envergadura de Tofu para apuñalar a la chica por la espalda. Ella se volverá para perseguirte.

Espera un instante para ver que camino elige y utiliza otro para pasar al otro lado. Colócate al principio del puente y espera a que se aproxime el otro zombie y rodéalo por la derecha.

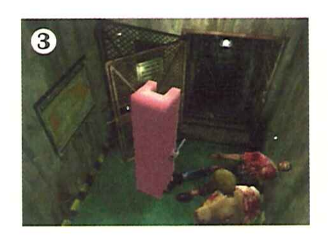


Cruza el puente y espera en el lado izquierdo a que se acerquen los otros dos zombies. Cuando estén muy cerca, rodéalos por el hueco que te dejen y alcanza la puerta.

3º Pasadizo.

Avanza de frente y corre pegado a la pared izquierda hasta pasar al primer zombie. Esquiva también al segundo y espera a ver hacia dónde se dirige el que está junto a la puerta.

Una vez tome su camino, ve por el otro lado y baja por las escaleras.



4º Arañas.

Para esquivar a estas dos arañas lo mejor es pasar corriendo pegado al lado derecho de la pared, es decir, por la parte de fuera. Al final, sube las escaleras.

5º Perrera.

Nada más cargar el juego mantén pulsado el botón de avanzar y el de correr. Los perros no te alcanzarán. Gira a la izquierda para doblar la esquina y sal por la puerta.



6º Prisión.

En esta habitación verás a dos zombies, uno de ellos arrastrándose hacia ti. Empieza a correr y pasa por el lado más alejado de ellos.

Cuando cambie el ángulo de la cámara, corre pegado a la pared para evitar a los otros dos zombies y poder alcanzar la puerta.

7º Parking.

Hay un perro que viene por tu izquierda, otro de frente y un tercero que espera más lejos. Empieza a correr hacia adelante y gira a la izquierda para esquivar a los dos primeros perros y entonces gira a la derecha para retomar tu camino y evitar el ataque de los tres perros. Corre hacia la salida.

8º Sótanos.

Por aquí puedes pasar también corriendo sin parate en ningún momento y girando primero a la derecha y luego a la izquierda. Los cuervos no te alcanzarán.



9º Pasillo (1).

Nada más llegar, colócate pegado a la pared junto a la esquina como si estuvieras escondido. Espera a que el primer perro lance su ataque al aire y entonces entra por el pasillo por el que venía. Ahora continúa corriendo pegado a la pared para evitar a los otros dos perros, gira a la derecha y llega hasta la salida.

10º Oficinas.

Corre rápidamente hacia la puerta de la derecha antes de que los zombies te cierren el paso. Cuando entres, el ángulo de cámara cambiará y podrás ver dónde están situados. Ahora no te será difícil escoger el camino por el que salir.



11º Pasillo (II).

Da un paso hacia los dos zombies que vienen por tu derecha. Cuando el zombie de la derecha se aleje de la pared, pásale por el lado derecho.

Dirígete hacia la máquina de refrescos y atrae a los tres zombies hacia ti. Una vez hayas lim-



piado la zona, corre hacia la puerta por la que entraste y te encontrarás con dos zombies que deberías poder evitar si te pegas a la pared, y con otro que espera junto a la puerta de salida. Si eres muy rápido puedes alcanzar la puerta, si te ves apurado, usa el cuchillo.

12º Hall principal.

Un pequeño respiro antes de llegar a la zona más difícil. Debes ir hacia la primera puerta de la izquierda.

13º Save room.

Otras dos arañas que también sueltan hijitos para que te coman. Para esquivarlas, puedes dirigirte hacia la columna y esperar a ver qué camino escoge la primera. Ve por el lado contrario y después gira a la izquierda y esquiva a la otra araña pegándote a la pared.


13

14º Pasillo (III).

Tres lickers. Puedes esquivarlos dirigiéndote hacia la pared exterior y corriendo pegado a ella. Después ve hacia la pared interior cuando dobles la esquina. Vuelve hacia fuera y otra vez hacia adentro para evitar a los otros dos lickers.


14

15º Pasillo (IV).

Espera a que llegue el primer geranio andante. Tardará un buen rato. Te escupirá ácido el muy cerdo, así que esquívalo. Cuando llegue hasta la mesa, corre y pegate a la mesa que hay a la derecha y usa el cuchillo hasta acabar con él.

Atrae a la segunda planta hacia el espacio abierto del pasillo y, mientras permanece junto al hall de la izquierda, corre pegado al lado derecho hasta alcanzar la salida.

16º Antes de las escaleras.

Nada más llegar corre hacia la pared para evitar el ácido de las plantas. Cuando llegues, gírate y empieza a correr para alejarte de ellas.

Después de unos segundos, corre por el pasillo y espera en la esquina derecha. Para evitar el ácido debes quedarte quieto y después moverte hacia la izquierda.

Cuando llegues a la izquierda del todo, vuelve de nuevo al otro lado para evitar dos nuevos escupitajos. Espera a una segunda descarga y corre hacia la planta izquierda pero sin acercarte mucho a ella para que no te coja.

Una vez empiece a mover los tentáculos ya no te escupirá. Sal corriendo y sube las escaleras.

17º Sala de las estatuas.

Corre hacia la esquina derecha de la sala y espera a que llegue el Tyrant. Evítalo rodeándole y sal por la puerta.

18º Pasillo Stars.

Esquiva a los dos primeros zombies, corre a través de los que están en el suelo y esquiva a los últimos que se arrastran hacia ti corriendo por donde están sus piernas.

19º Pasillo (V).

Nada más entrar, quédate quieto, y ponte mirando hacia el pasillo estrecho que no tiene salida. Espera a que el Licker esté muy cerca y entonces empieza a correr como un poseído (-¡Será poseso!) Pos eso.

Otro licker vendrá desde el pasillo estrecho, pero gira hacia la derecha y entra rápidamente en la biblioteca.

20º Biblioteca.

Nada de que preocuparse. Puedes leerte algún libro, incluso. Cuando acabes, dirígete hacia el balcón.

21º Balcón.

Nada más llegar hay una planta, corre hacia ella y la cámara cambiará un par de veces.

Espera junto a la barandilla. La planta te escupirá tres veces, pero afortunadamente tiene muy mala puntería.

Después de la tercera descarga de escupitajos, corre hacia la pared. La planta volverá a escupir, pero volverá a fallar.

En cuanto llegues a la pared, gira a la derecha y corre hasta sobrepasarla. Continúa corriendo, pasa las escaleras mecánicas y espera en la barandilla de la siguiente esquina.

La planta escupirá dos veces. Cuando acabe, muévete hacia la esquina izquierda y prepárate para correr.

Esto atraerá a la planta hacia la izquierda, lejos de la pared, acércate a ella y cuando mueva sus tentáculos, pégate a la pared y pasa corriendo hasta llegar a la puerta.

22º Sala de espera.

Antes de llegar, mantén pulsado el botón de correr y el pad hacia adelante y esquivarás a los dos primeros zombies.

Después corre ligeramente escorado a la izquierda y esquiva a los otros dos zombies.

Sigue corriendo y pégate a la pared para esquivar al zombie enorme que aparece desde el ángulo que nos ofrece la cámara.

Continúa pegado a la pared y evitarás al último zombie que hay junto a la puerta.

23º Pasillo del helicóptero.

No es muy difícil si sigues nuestras instrucciones. Nada más entrar, gira hacia la izquierda y evita a los primeros zombies.

Llega hasta detrás de la cabina del helicóptero y espera a que los zombies se coloquen justo enfrente de ti. Verás cómo no pueden llegar hasta tu posición.

Ahora debes colocarte un poco más adelante, justo en el punto en el que ellos no puedan alcanzarte a ti pero sí tú a ellos. Saca el cuchillo y ponte a partir chorizo de zombie. Te llevará un buen rato, pero es un sistema muy seguro. Y además, se paga muy bien el kilo.

24º Pasillo de los cuervos.

Mr. X te espera aquí. Intenta correr a su lado y después trata de rodearlo para poder llegar hasta la salida.

no te olvides de estos trucos...

Aquí te ofrecemos los trucos para que puedas disfrutar con este juego todavía más. Algunos son realmente valiosos.

Cambiar la indumentaria.

Una opción más que curiosa. ¿Te acuerdas de Brad Zwikker, del primer «Resident Evil»?. Pues bien, a través de él podrás conseguir una opción para cambiar tu indumentaria, y además conseguir algún arma nueva. La indicación se te dará cuando completes el juego.





Lo que tienes que hacer es empezar el juego en el nivel normal y llegar hasta la comisaría sin recoger ni un sólo ítem, y, justo antes de entrar, bajar por las escaleras que hay junto a la puerta principal. Allí encontrarás a Brad, a quien debes eliminar y después registrar para recoger una llave especial. Lógicamente, en este recorrido sólo contarás con las 13 balas del comienzo.

Hay dos momentos claves: al pasar la primera verja, espera a que salgan los zombies y, cuando estén los tres en fila, deja que te coja el primero para empujar a los tres de una vez; después, en el autobús, dispara un par de veces al segundo zombie, y también a alguno de los que hay después para abrirte paso. Recuerda que una vez hayas visto a Brad, podrás entrar en la comisaría para abastecerte de munición o ítems de vida. Así ya podrás...

Para matarlo necesitarás más de 15 impactos. Después, dirígete a la habitación oscura, la que está debajo de las escaleras que conducen al segundo piso, con la sala de revelado al fondo.

A la derecha hay unos armarios, y al abrirlos, encontrarás objetos muy interesantes. Fíjate en la forma en la que apunta ahora Clair con su nuevo y flamante Colt...

Armas infinitas.

Para conseguir estas armas necesitas alcanzar rankings muy altos. Recuerda que estos se basan en el número de veces que salves, el tiempo que hayas invertido y los sprays de vida que hayas usado.

Ametralladora con munición infinita: Debes acabar cualquiera de los segundos escenarios con un ranking A en el nivel normal sin usar ni un sólo spray de vida.



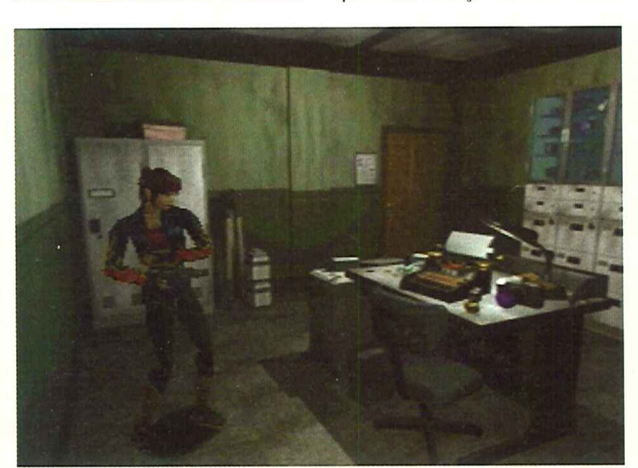
Gatling con munición infinita: Termina cualquiera de los dos segundos escenarios con un ranking A en el nivel normal sin salvar ni una sola vez.



Lanzacohetes con munición infinita: Debes acabar cualquiera de los últimos escenarios con un ranking A en el nivel normal en menos de 2 horas y 30 minutos.



Si algún día consigues disfrutar de todos estos trucos, podrás presumir, con orgullo, de que eres un auténtico experto en «Resident Evil 2».







Pad

Consigue el pad oficial de Resident Evil

Si los zombies ya te han devorado unas cuantas veces, si las criaturas de la noche y demás seres extraños te están haciendo la vida imposible, si apenas has conseguido avanzar dentro de esta terrorífica aventura... a lo mejor es que no juegas con el pad adecuado. Pero tranquilo, porque aquí tenemos preparados 20 pads oficiales de «Resident Evil» con los que seguro cambiará tu suerte.

Para participar en este concurso, responde a la sencilla pregunta que te formulamos y rellena el cupón con tus datos. Ya verás cómo los zombies empiezan a mirarte de otra manera...

¿Cómo se llaman los dos personajes protagonistas de «Resident Evil 2»?



CAPCOM



ASCII

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... Edad ....

C. Postal .... Teléfono ....

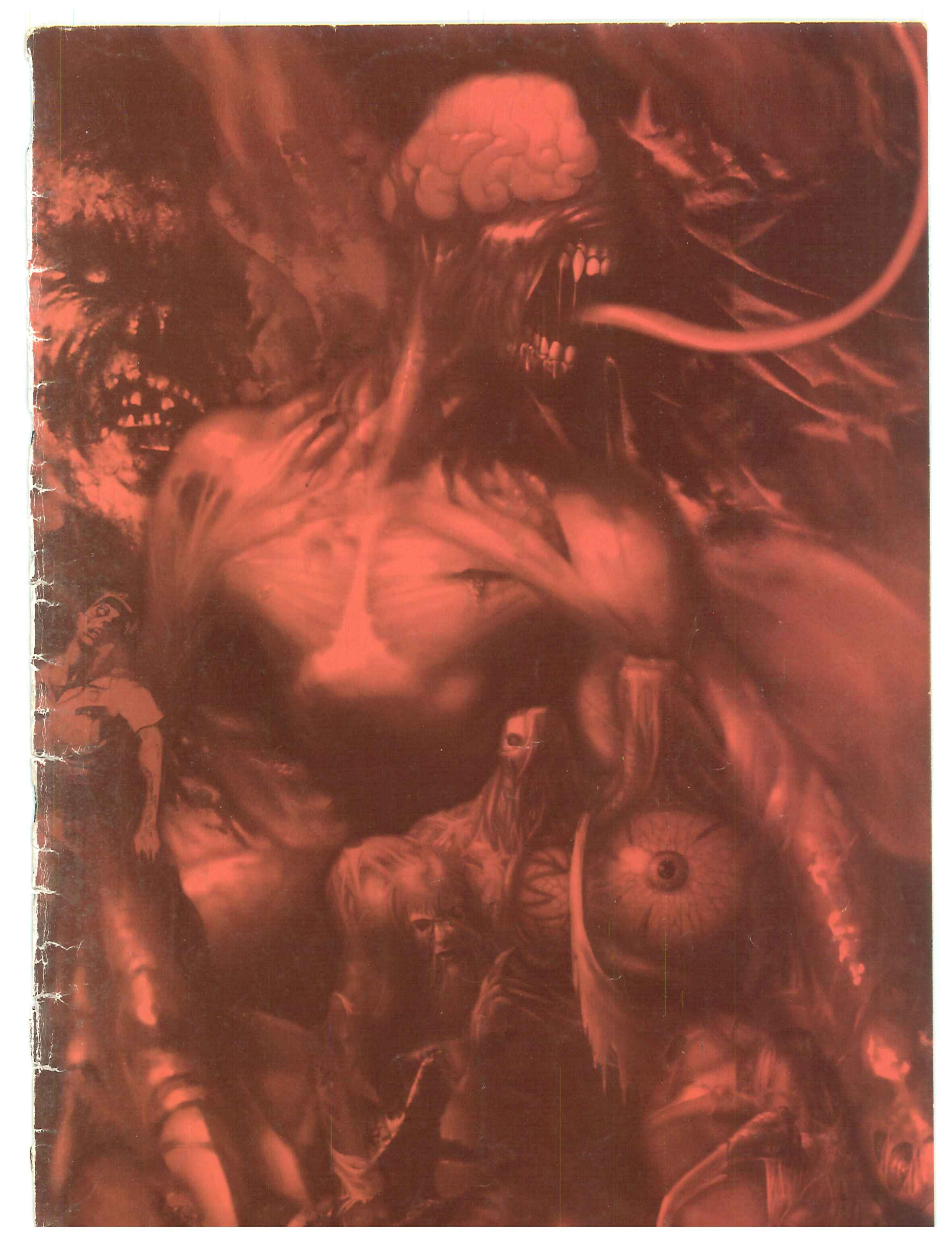
La respuesta correctas es: ....

....

Envía este cupón, o fotocopia del mismo, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Pads Resident Evil».

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **veinte,** que serán premiadas con el pad oficial Resident Evil de Ascii para la consola PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día **25 de mayo hasta el día 30 de junio de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de julio de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: New Software Center, Ascii y Hobby Press.




HOBBY PRESS